
電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY
軟體世界
PC CHAMP
全球資訊網 http://www.swm.com.tw/
100
典藏紀念版
The TrueYoung Edition
1997年8月號
本期光碟提供
重量級遊戲Demo 試玩
實用工具軟體
精緻桌布
NEW 校園美女正式登場
本期書重
僅印50000本
絕無再版
再請向隅經銷商鑑諒
百期雜誌．鐵定超值
全書四百餘頁
全彩雪銅紙精印
4 712063 000052
全球華人電腦門市．書局均售 香港HK$65 馬來西亞RM$25 加拿大CAD$17 美國US$12.95





APR 1989 MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1990 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1991 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1992 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1992 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1993 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1994 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1995 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1996 JAN FEB MAR APR MAY JUN JUL AUG SEP OCT NOV DEC
1997 JAN FEB MAR APR MAY JUN
JUN





烽煙四起的日本戰國、一代梟雄的煇煌戰史！

德川家康

您想了解德川家康崛起的經過嗎？
您想統馭擁有最強成員的軍團嗎？
您想藉著遊戲來認識戰國武將嗎？
恭喜您！您將擁有一個最佳的選擇！

遊戲特色：
- 去除一般歷史模擬遊戲的單調性，以尊重史實演進過程
- 武將素質：行軍、攻擊、防禦與統率等能力
- 自組軍團強度：旗本隊、騎兵隊、足輕隊、鐵炮隊
- 靈活運用各種戰術及部隊的特殊能力包括：鼓舞、突擊、連攻與射擊
- 額外加一百點數值，可依玩家所需自由改變初期設定值。









彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂　價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

日本『卒業Ⅱ』著名總企劃：鹿妻秀行最新養成RPG傑作！

銀河守護團

將在守護者的維繫下…和平未來，大銀河裡的動盪不安…

大製作陣容：

「幽遊白書」人物原畫 加藤泰之

「卒業Ⅱ」總企劃 鹿妻秀行

內附CD 原音遊戲主題曲

新類型養成RPG特色：

- 安排每周行程來執行各種工作任務。
- 依每各角色對話內容來進行角色事件設定。
- 依不同角色的特性和工作類型來處理不同事件完成任務。

日本Imagineer公司授權總代理



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351

訂　價：780元
歡迎郵購，九折優待
劃撥帳號：18064246
戶　名：陳重慶

魔與神……
於人間大戰七天七夜……
萬物失其居所
死屍遍野……
洪水猛獸猖獗……
人們只願忘記這段血腥……
在這不穩定的平衡下苟活偷安……

魔神爭霸

FOR WINDOWS95



彩虹高科技股份有限公司

北區：台北市八德路一段30號2樓
TEL:(02)356-9166
FAX:(02)391-2484

中區
TEL:(04)338-0287
FAX:(04)338-0285

南區
TEL:(07)348-7350
FAX:(07)348-7351


VOXEL
神諭
七月隆重上市
一旦陷入魔界
你將插翅難......
由著名MUD系統風之傳說大神及四度空間Solo共同企劃製作。
遊戲採多支線式劇情，內容超過三十萬字。
400種以上的物品，200種以上的魔法及特技。
3D繪圖技術產生的逼真場景，模擬眞實世界談話。
百餘個不同風格的怪物與敵人，全部地圖超過4000個畫面。


1997 年度最佳模擬遊戲
G-NOME
殲 龍
▶ 可控制超過 20 部重機裝甲 (HAWC)
▶ 可同時連線對戰8 人
▶ 可免費 M PLAYER 上線 10 小時與全世界G-NOME同好一較長短。
▶ 支援 Pentium MMX CPU，動作流暢、畫面精美，給您前所未有的視覺震撼。
▶ 失去座機仍可單兵作戰，同時竊取敵人的機甲或武器。
▶ 由葛萊美獎得主〃克利斯．波曼〃精心配樂，保證曲曲動人、震撼人心。
支援MMX
PLAYER
TEEN
T
www.7thlevel.com
7th LEVEL.
SUMMIT
美商新美公司 北區: (02) 7060660 中區: (04) 2963060 南區：(07) 3234567 URL:http://www.ussummit.com.tw


【格鬥】
戰神
War Gods
天王嘉集，格鬥之後，誰是戰神
擁真人 之後，最強的格鬥遊戲
純3D環境 移動，打鬥或使用武器
都有 的效果
三層的 ，可創造10擊連招和致命
武器
的角色，外加2個隱藏角色
絕技
3D動畫效果，和CD級的配樂及音
WARHEAD
MAXIMUS
PAGAN
SUMMIT
美商新美公司 北區:(02)7060660 中區:(04)2963060 南區:(07)3234567 URL:http://www.usummit.com.tw

繼毀滅公爵後，其原班人馬再次傾力推出動作爆笑鉅作，八月底，影武者即將踏血而來

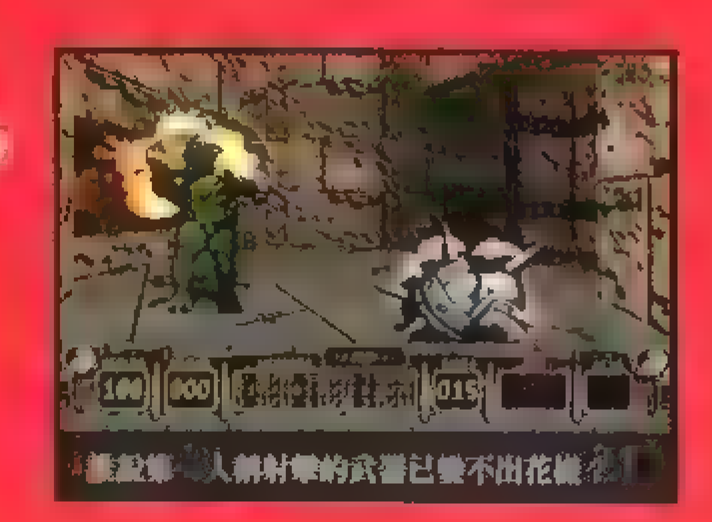


SHADOW WARRIOR

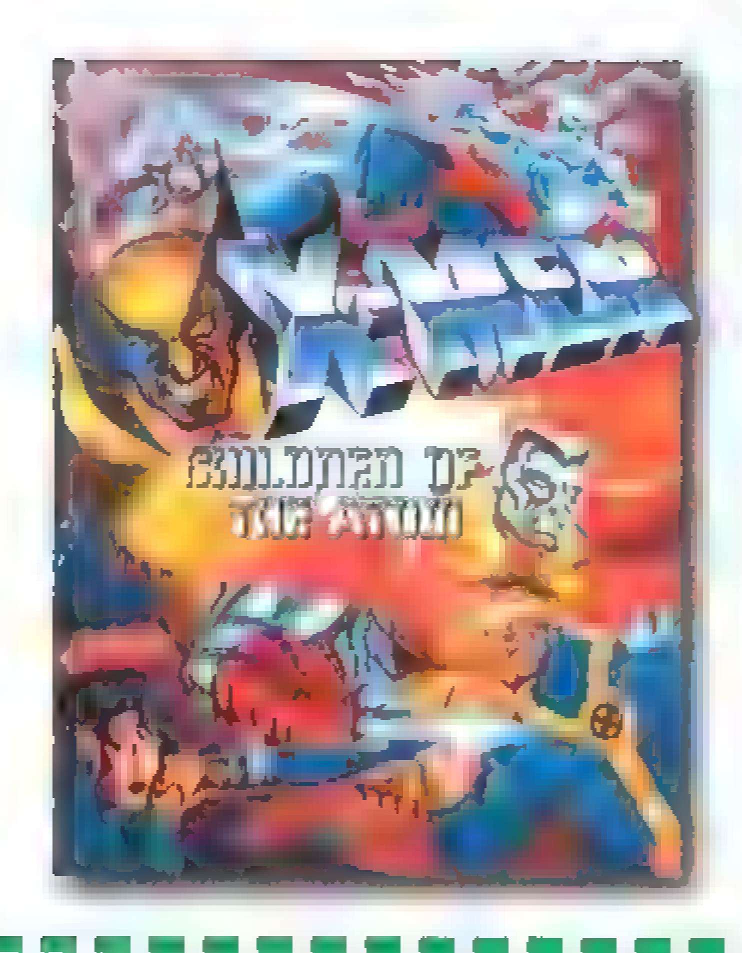
影武者



- 先進的影像效果：如：霧景、層次分明的燈光、透明的水，逼真如身歷其境
- 比毀滅公爵更詭譎多變的環境
- 運用 3D 旋轉槍口對付您的敵人
- 輕鬆自如地操控坦克、船與推高機







X-MAN

卡普空

繼快打旋風後,再一次強力出擊將X-MAN搬上電腦螢幕,更多的攻擊方式,更多的防禦招式,更動人的音樂音效快發動你的電腦,準備好面對這些強悍的對手了嗎?









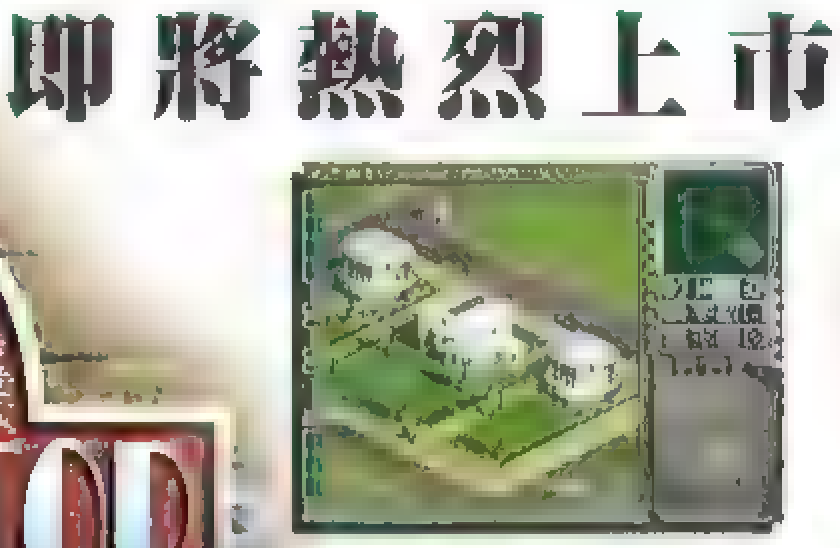




全新型態遊戲　即將熱烈上市













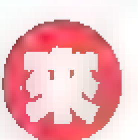
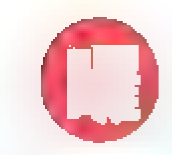
本公司全系列產品都可介由"劃撥","信用卡傳真","銀行轉帳",等方式進行購買,您可撥02-2320033轉服務部,索取本公司產品目錄

劃撥帳號 富峰羣企業有限公司 18659724

信用卡方面,本公司可使用VISA,MASTER與AMERICAN EXPRESS.您可撥本公司服務電話02-2320033索取相關表格

本公司另有24小時傳真線.02-2312679,您有任何相關疑問也可利用該傳真機將您的問題傳真上來,並屬名客服部收即可



籃球系列




超高真實感
強力籃球
Win95



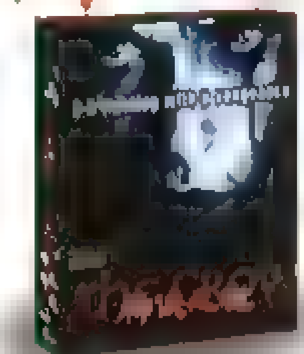
電影級質感
喬丹籃球
DOS/Win95

占卜系列



古埃及秘法
塔羅論命
Win31/Win95

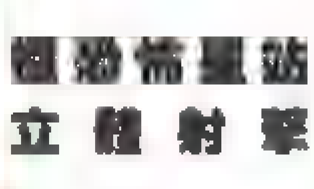
動作系列



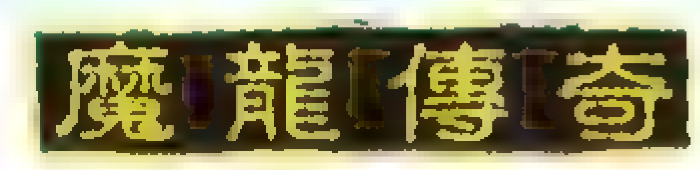
神使之城

超鎖異快感
靈異格鬥
Win95





極恐怖星站
立體射擊
DOS/Win95





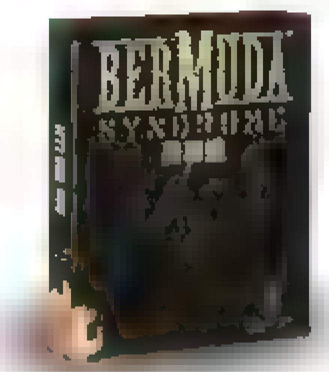
古巨龍登場
橫向捲軸
Win95

經典系列





極致解析度
角色戰略
DOS/Win95

神秘百慕達
橫向捲軸
Win31/Win95




瘋狂大爆笑
角色冒險
DOS/Win95

幼教系列




中日英三語
國際教學
Win31/Win95

七爺八爺



古民俗故事
互動卡通
Win31/Win95

孫子兵法



古經典兵法
互動卡通
Win31/Win95

創意生活 關懷文化

富峰群企業

台北縣永和市中和路343號7F-3
Tel:(02)23200033 Fax:(02)2312679





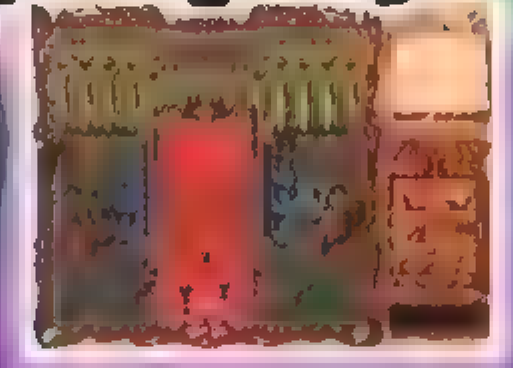
具可供使用,同一
樣武器讓不同角
色使用將有不同
的必殺技

震憾





壯闊



法書可使出超
的究極大畫面
魔法

S.RPG

火 熱 登 場

DOS & Windows 95

創新



的超強功能.



絕讚好評
這是一個不容錯過的好遊戲
在這個魔法劍術的世界裡 所有的夢幻都可能成真
在這以高解析度製作的畫面中您可以欣賞到逼似真實人物比例的隊員在戰場上戰鬥,伴隨著慧特的音樂進行您的冒險.不僅好意的怪物,形形色色的人物,百餘種各式魔法劍術與分岔的故事劇情將引導您進入超時空英雄的神秘領域,和伙伴們共同為這個世界而努力.
四部劇情八十張地圖一百個章節組合成完整世界.
多線式劇情多重結局,憑您自己的選擇打出一條生路.
隨著您的不同扶持將影響身旁角色對您的態度,
——從情侶到敵人都有可能發生.
高水準3D動畫,華麗絢爛震撼貫穿全場.
情投意合的情侶可以聯手施展絕技,威力亙古絕今.
百餘種劍術和法術直接在戰場呈現,真實感十足.
五種不同難度自由選擇.
致命刁鑽的電腦AI,可以自行調整其IQ
高畫質精美SVGA顯示模式,絕對滿足視覺的精美畫面
開放式的轉職系統,99種我方職業自由選擇.
召喚獸可保留與轉職,讓您培育自己的強力喚獸.
雙人劍術招式更多,招招奪魂懾命.
CD-ROM RSLG
2
超時空英雄傳說
復仇魔神
新遊戲時代 89
廣徵各方高手
1.程式設計：有WIN95程式設計經驗.
2.遊戲企劃：能將您的構想化為一份企劃案者.
3.美術人員：有興趣,具經驗佳.
4.工讀生：對玩GAME非常有興趣.
宇峻科技股份有限公司
板橋市文化路一段127號2樓
劃撥帳號:18779330
服務電話:(02)2720069 BBS:(02)2722471
我們的網址:www.uj.com.tw
email:uj@vip.fancy.com.tw
台灣總經銷:
智冠科技股份有限公司
台北:(02)7889188
台中:(04)2020870
高雄:(07)8150988

1997 7/20

電腦遊戲的超強資訊 SOFT WORLD MAGAZINE MONTHLY PC CHAMP

軟體世界雜誌

全球資訊網 http://www.swm.com.tw/

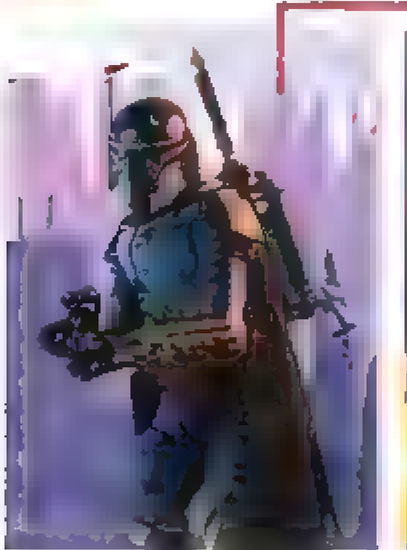
軟體世界雜誌 第100期

170 封面大賞 /神雕俠侶

辣片追緝令



NEW GAMES STATION





ゲーム FOCUS

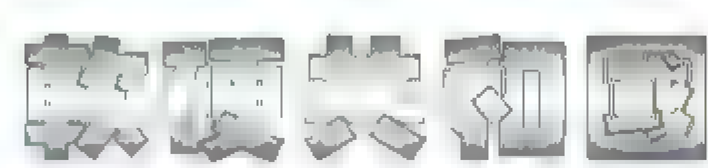
唯GAME論

其他專欄



173 特別報導





193

228 攻城略地

●中華郵政南臺字第525號執照登記為雜誌交寄。
●行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字8603號。
●中華民國78年4月創刊，每月20日出刊。

編輯室留言板

從八年多前的追蹤到現在，真是滄海桑田，人事全非啊！不過有一點不變的，就是 SWM 將會愈來愈棒！

●李永治

軟世 100 期了，而我欣逢盛會：

就從 100 期起，成了它的入幕之賓。

人生承轉，對於處在重新出發起點的我，期望未來的路能更寬廣，對於軟世而言，踏上百期（百吉）之路，迎向未來，祝福它，面光、受光，成就非凡，軟世影伴，榮耀共享。●李嚴月

在軟世
三千多日的匆匆裏
過去的日子
如輕煙
被微風吹散了
如薄霧
被初陽蒸融了
我
身爭
挥一支長篇
向青草更青處
漫溯

PS
本文了絲人聯成策劃，救我 (WINDOWS95) 合成，
原作版權分屬朱自清、徐志摩，
合成版權歸本刊總編所有 ：) ●李初陽

回首來時路，
少女變他婦；
咖啡加泡麵，
撐了我的肚；
急急又精精，
軟世已百期；
忙忙又碌碌，
軟世更進步。
●葉秀娟

電玩資訊的發射站…恭賀 100期的誕生。

●王忠祥

緊迫盯人邀稿期，
痴心等候稿兒歸；
兵荒馬亂編雜誌，
完美呈現讀者前。
～每期製作的心酸史～
●黃文怡

走過無數個春夏秋冬，
伴過無數個年頭；
看著軟世的成長，
期待它的茁壯；
還望往後有…
更多更多的百期等著我們。
●伍美芬

光陰有夠箭，
歲月好像梭；
軟世已百期，
四海皆軟勝；
回首來時路，
酸甜皆美好。

●鄧玉琴

軟世的百期，讓我有股莫名的激動；想想截稿前大家的手忙腳亂，雜誌推出後的成就感；在在都讓人感到非常的不一樣。
●郭美玲

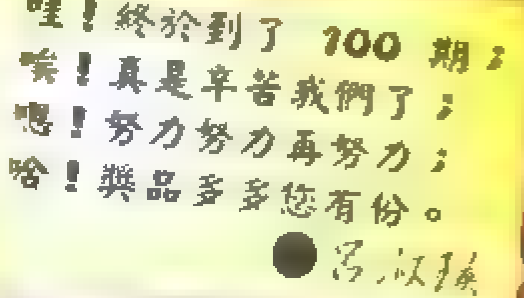
軟世熱賣謝謝你，
要是缺貨 say sorry ；
百期贈獎抽中你，
支持軟世再繼續。
●陳禮英

網際網路的資源，真是多又廣；每天的上網經驗，的確從中獲取了許多知識，這真是個資訊爆炸的時代，還未具備上網路的條件，真的是落伍了 !! 奉勸各玩家們，網路知識即將是玩家的"必備"條件，別忘了要充電一下噢！

●歐宗廷

給永遠都是 NO.1 的軟體世界雜誌：

100期的生日，只不過是漫漫人生中的一個過程，這條崎嶇的道路上，不時會有一些小石頭和爛泥阻礙你的前進，別忽略它們的存在，適時地跨大腳步，除了不會弄髒鞋子之外，也能走得更穩更遠。●鍾文慶



哇！終於到了 100 期；
唉！真是辛苦我們了；
嗯！努力努力再努力；
哈！獎品多多您有份。
●呂淑臻

SWM 100 期生日，下次的100期應該還會在吧?!

●李靜芳

一年過半、
百月軟王、
奇貨可居。

●范家玲



非常吧 德榜
統計日期：5月30日～6月30日
資料來源：軟體世界雜誌第99期選票
非常綜合
1
金庸群俠傳
●智冠科技 ●角色扮演
加權平均數 541
2
仙劍奇俠傳
●大宇資訊 ●角色扮演
加權平均數 496
3
終極動員令之紅色警戒
●第三波 ●即時戰略
加權平均數 370
戀愛物語
叫你買一套回來玩你偏不要，說什麼美少女戀愛遊戲多如過江之鯽、不過如此而已，你看！由漫畫大師『北爪宏幸』出馬，果然不同凡響，由上期表現平平到本期人氣沸騰，穩穩坐定這『非常黑馬』的榮譽寶座…。不過遊戲中的人物的確生動可愛，精美的畫風打動不少少男少女的心，當心可別玩得太累啊！不過筆者現在要去見我那可愛的娜依秀囉，咱們下次見了。

非常銷售 TOP 15

排名	遊戲名稱	上回	銷售	公司	類型
1	金庸群俠傳	上回 1	543	智冠科技	角色扮演
2	超時空英雄傳說Ⅱ～復仇魔神	上回 2	523	智冠科技	戰略角色扮演
3	戀愛物語	上回 7	334	華義國際	養成
4	終極動員令之紅色警戒	上回 3	310	第三波	即時戰略
5	神奇傳說	上回 5	306	智冠科技	角色扮演
6	紅色警戒之危機任務	上回 4	276	第三波	戰略
7	仙劍奇俠傳	上回 9	255	大宇資訊	角色扮演
8	吞食天地Ⅲ	上回 6	245	智冠科技	策略角色扮演
9	大富翁Ⅲ	新登場	205	大宇資訊	益智
10	金瓶梅之偷情寶鑑	上回 8	202	智冠科技	冒險養成
11	暗黑破壞神	上回10	201	松崗	戰略角色扮演
12	正宗台灣十六張麻將Ⅱ	新登場	197	大宇資訊	益智
13	同級生Ⅱ	新登場	165	歡樂盒	文字冒險
14	鳥龍院	新登場	152	智冠科技	角色扮演
15	絕地風暴	新登場	135	美商藝電	即時戰略

特別感謝本月提供資料的全省 28 家經銷商

北部地區：益崧資訊廣場▶大成堂圖書事業有限公司▶古今集成書局▶書耕書局▶創世紀電腦超市▶竹軒電子有限公司▶風神電腦有限公司▶名星資訊有限公司▶三井資訊股份有限公司▶亞細亞電腦有限公司▶世國資訊有限公司▶弘城資訊有限公司▶天青資訊有限公司▶仲美資訊有限公司▶安玫資訊有限公司▶古悅軒企業有限公司▶知航國際有限公司▶順發電腦有限公司▶中壢店旭傑資訊有限公司

中部地區：忠一電腦有限公司▶遠太電腦科技有限公司▶詠銘科技有限公司▶龍軒書局有限公司▶冠龍科技有限公司▶隆嘉電腦專賣店

南部地區：吉康資訊有限公司▶傑登電腦股份有限公司▶愛因斯坦電腦科技



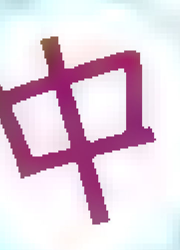
非常期待TOP 15

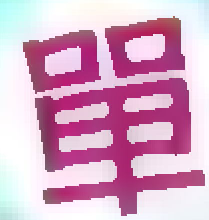
排名	遊戲名稱	名次	票數	公司	類型
1	太空戰士Ⅶ	上回1	720	[illegible]	[illegible]
2	仙劍奇俠傳Ⅱ	上回5	578	[illegible]	[illegible]
3	霹靂幽靈箭	上回2	441	[illegible]	[illegible]
4	神雕俠侶	上回3	203	[illegible]	[illegible]
5	神奇傳說～時空道標	上回7	117	[illegible]	[illegible]
6	中華職棒Ⅲ	上回4	88	[illegible]	[illegible]
7	同級生Ⅲ	上回5	87	[illegible]	[illegible]
8	炎龍騎士團～風之紋章	上回9	79	[illegible]	[illegible]
9	俠客英雄傳Ⅲ	上回10	73	[illegible]	[illegible]
10	阿貓阿狗	上回8	53	[illegible]	[illegible]
11	地城守護者	新登場	41	[illegible]	[illegible]
12	天龍八部	新登場	32	[illegible]	[illegible]
13	下級生	新登場	20	[illegible]	[illegible]
14	三國志蜀漢英雄傳	新登場	16	[illegible]	[illegible]
15	三國列傳	新登場	16	[illegible]	[illegible]

非常讀者TOP 15

排名	遊戲名稱	名次	票數	公司	類型
1	仙劍奇俠傳	上回1	658	大宇資訊	角色扮演
2	金庸群俠傳	上回2	540	[illegible]	[illegible]
3	終極動員令之紅色警戒	上回3	411	[illegible]	[illegible]
4	暗黑破壞神	上回4	368	[illegible]	[illegible]
5	神奇傳說	上回5	177	[illegible]	[illegible]
6	三國志孔明傳	新登場	82	[illegible]	戰略
7	戀愛物語	新登場	65	華義國際	養成
8	同級生Ⅱ	上回8	47	[illegible]	[illegible]
9	魔獸爭霸Ⅱ	上回9	36	松崗	戰略
10	吞食天地Ⅲ	新登場	34	智冠科技	[illegible]
11	古墓奇兵	上回10	33	第三波	動作冒險
12	魔石神劍錄	新登場	26	[illegible]	角色扮演
13	金瓶梅之偷情寶鑑	新登場	25	智冠科技	[illegible]
14	三國志Ⅴ	上回7	23	第三波	歷史模擬
15	超時空英雄傳說Ⅱ～復仇魔神	上回6	18	智冠科技	戰略角色扮演

中獎名單





高雄縣	黃俊豪	台南市	王健南	高雄縣	余繼偉	永和市	李偉誠
雲林縣	林宏民	苗栗市	楊官財	雲林縣	張建銘	高雄市	黃宗樑
台中縣	劉仕晟	台北縣	鄭英鑫	台中縣	林揚洲	台北縣	蔡啓良
台中縣	賴明彥	台北縣	陳宣方	屏東市	鄭宇村	台北市	潘立傑
板橋市	江堆舍	台北市	林熙堯	台南市	邱士哲	台北市	林育慶

以上讀者可獲得智冠科技已出版遊戲軟體 套，請中獎者速與編輯部李小姐聯絡。



新片觀測站

■遊戲名稱若以紅色字體顯示，代表該遊戲首次出現於本表；
若以紫色顯示則代表發行日期與上月不同。

■下列各類遊戲發行時間表，係由國內廠商於上月 20 日前所提供之暫定資料，若實際發片時間與本表所刊登之資料有異，請逕向發行公司查詢（請參考發行公司資料表）。

■日期標示，上旬爲每月 1 ~ 10 日，中旬爲每月 11 ~ 20 日，下旬爲每月 21 日～月底。

■遊戲類型之分類，皆依遊戲公司所提供之資料進行分類，若廠商方面另自定類型，請以該公司所定之類型爲準。

●戰略（WAR）

7 月	1 日	熾天之翼	DOS/WIN	價格未定	富峰群
	8 日	三國列傳	DOS	800 元	歡樂盒
	暑假	聖域爭輝	DOS/WIN95	價格未定	大宇資訊
	暑假	生死遊戲	未定	價格未定	新意
	未定	地球征戰錄	WIN95	1080 元	第三波
	未定	七海爭霸	WIN95	780 元	華義國際
8 月	1 日	日沒	DOS	800 元	歡樂盒
	4 日	極地總動員	MMX/WIN95	980元	美商新美
	上旬	生化騎兵	WIN95	價格未定	富峰群
9 月	1 日	三國志演義 II	WIN95	價格未定	歡樂盒
	22 日	大地雄師	DOS	價格未定	歡樂盒
	未定	Dark Colony	WIN95	價格未定	第三波
	未定	真命天子	WIN95	700 元	華義國際

●教育（CAI）

7 月	暑假	我要學日文	DOS/WIN95	價格未定	大宇資訊

●冒險（AVG）

7 月	上旬	玉蒲團之浪史奇觀	DOS	660元	天堂鳥
	未定	雙子星傳奇 II	WIN95	價格未定	第三波
9 月	1 日	HIMMY	WIN95	價格未定	歡樂盒

●運動（SPG）

8 月	未定	全壘打王大對決	WIN95	840 元	第三波
8 月	未定	中華職棒 III	DOS	價格未定	智冠科技

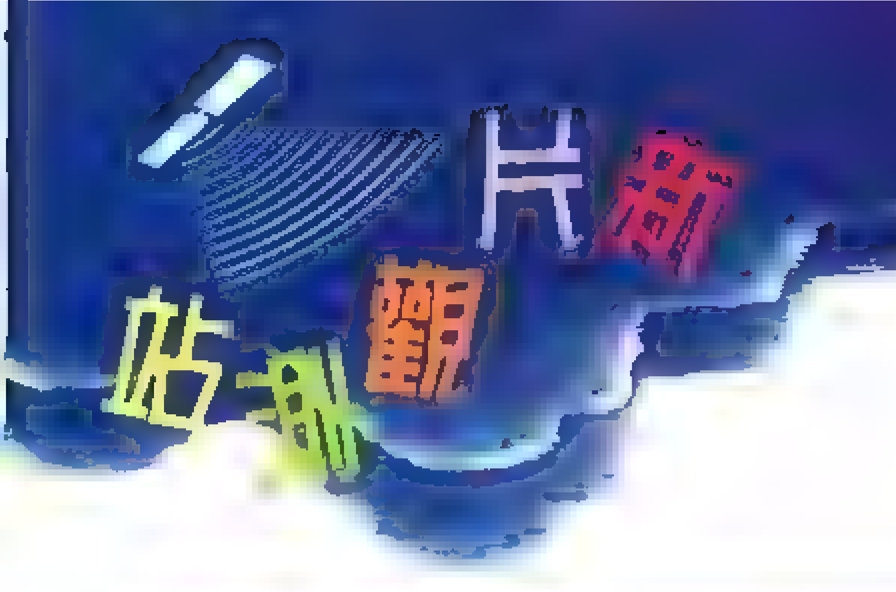
●模擬（SIM）

7 月	4 日	688 攻擊潛艇	WIN95	1180 元	美商藝電
	中旬	營造大亨	WIN95	價格未定	富峰群

●策略角色扮演（RSLG）

7 月	中旬	山海經之神州戰役	DOS	價格未定	泰騰科技





●角色扮演（RPG）				
7月4日	[illegible]	DOS/WIN95	1100 元	美商藝電
20日	聖女傳說	DOS	760 元	歡樂盒
中旬	鍾馗	DOS	680 元	天堂鳥
未定	叛變安塔拉	WIN3.1/WIN95	1350 元	第三波
暑假	魔法門英雄無敵II資料片	DOS/WIN95	價格未定	互旺科技
暑假	阿貓阿狗	DOS	價格未定	大宇資訊
中旬	七英雄III	DOS	價格未定	天堂鳥
中旬	奇神	DOS	價格未定	天堂鳥
中旬	靈劍傳奇	DOS	價格未定	泰騰科技
下旬	幻想時空	WIN95	價格未定	弘煜科技
未定	福星闖江湖	DOS	價格未定	旭光
8月未定	神鵰俠侶	DOS	價格未定	智冠科技
未定	天龍八部	DOS	價格未定	智冠科技
9月未定	黑暗王座II	DOS/WIN95	價格未定	第三波
●策略（SLG）				
7月 2日	誕生 Special	DOS	760 元	歡樂盒
上旬	VR 青少棒揚威記	DOS	840 元	光譜資訊
未定	水滸傳～天導 108 星	WIN95	1350 元	第三波
未定	大富翁總動員	DOS/WIN95	680 元	第三波
未定	格鬥學園	DOS	600 元	新意
未定	卒業II	WIN95	780 元	華義國際
8月 中旬	皇后	DOS	價格未定	天堂鳥
●益智（PZL）				
7月 中旬	QQ 三國志	DOS	600 元	天堂鳥
中旬	鐵卒之網路象棋	WIN95	價格未定	捷友
8月 7日	致命的音樂	DOS	760 元	歡樂盒
上旬	富甲天下II	DOS	價格未定	光譜資訊
未定	中國棋奕風雲錄	WIN95	價格未定	第三波
9月 中旬	地獄	DOS	價格未定	天堂鳥
●動作（ACT）				
7月 1日	格鬥戰神	WIN95	980 元	美商新美
11日	血祭	DOS/WIN95	980元	美商新美
下旬	鋼鐵戰場	DOS/WIN95	720 元	光晝科技
下旬	三國志蜀漢英雄傳	DOS/WIN95	720 元	安峻科技
未定	火爆鄉巴佬	DOS/WIN95	890 元	第三波
未定	勁爆美國職棒 98	WIN95	900 元	第一波
8月 未定	決戰大聯盟	WIN95	900 元	第三波



發行公司資料表

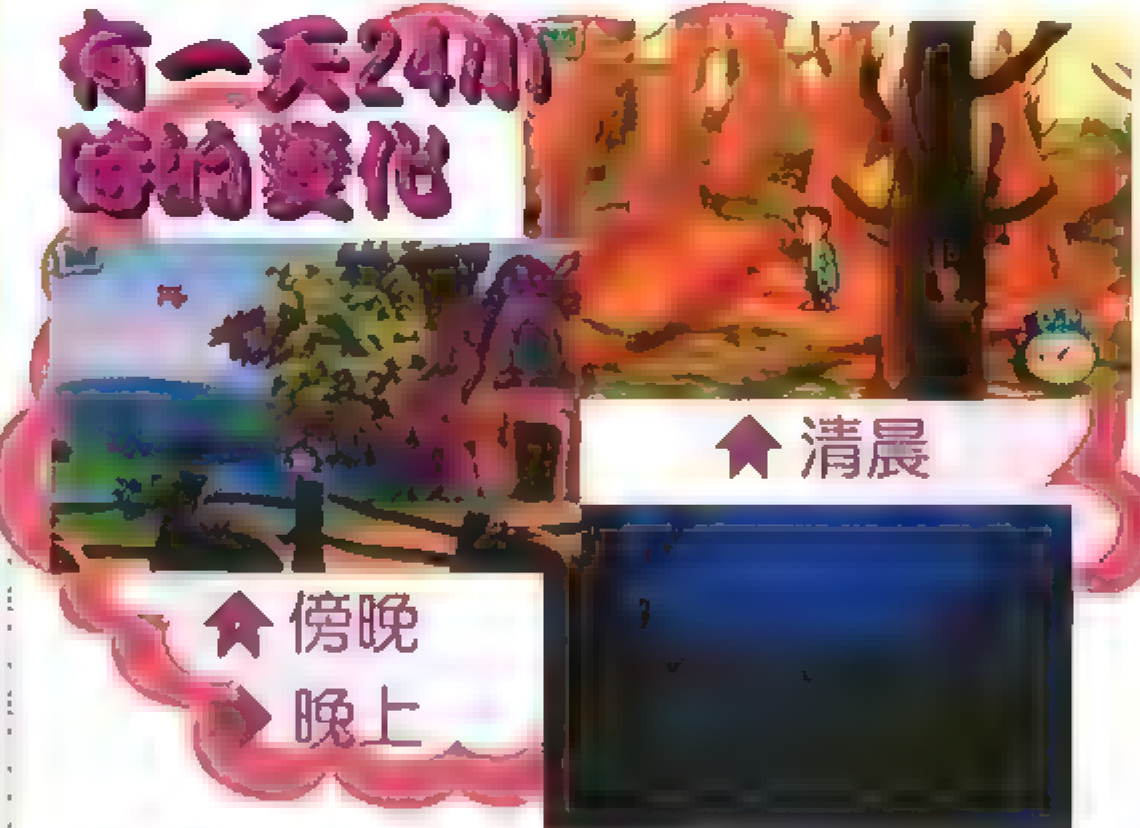
美商藝電	TEL：(02)747-6588	FAX：(02)718-9360	Web：http://www.ea.com.tw/
旭光資訊	TEL：(02)914-2497	FAX：(02)914-2505	Web：http://www.sungraph.com.tw/
憶弘國際	TEL：(02)218-9808	FAX：(02)218-9801	Web：http://www.mmi.com.tw/
大宇資訊	TEL：(02)356-0955	FAX：(02)356-0969	Web：http://www.softstar.com.tw/
互旺科技	TEL：(02)716-1111	FAX：(02)716-1112	Web：http://www.infopro.com.tw/
華義國際	TEL：(02)567-4817	FAX：(02)581-5072	Web：http://www.hwaei.com.tw/
第三波	TEL：(02)878-03636	FAX：(02)878-05656	Web：http://www.acertwp.com.tw/
安峻科技	TEL：(02)953-7263	FAX：(02)956-8234	Web：http://www.gpc.net.tw/
美商新美	TEL：(02)747-6588	FAX：(02)747-6312	Web：http://www.ussummit.com.tw/
捷友資訊	TEL：(02)648-5858	FAX：(02)648-4288	Web：http://www.apexsoft.com.tw/
松崗電腦	TEL：(02)704-2762	FAX：(02)704-4454	Web：http://www.unalis.com.tw/
智冠科技	TEL：080-741009	FAX：(07)815-1992	Web：http://www.soft-world.com.tw/
正先實業	TEL：(02)506-0272	FAX：(02)504-2319	Web：http://www.front.com.tw/
光譜資訊	TEL：(02)395-7200	FAX：(02)395-7201	Web：http://www.ttime.com.tw/
歡樂盒	TEL：(02)231-6454	FAX：(02)231-6424	E-mail：gamebox@tpts5.seed.net.tw
富峰群	TEL：(02)232-0033	FAX：(02)231-2679	E-mail：fullxorp@tpts1.seed.net.tw
泰騰科技	TEL：(02)918-4601	FAX：(02)914-9835	E-mail：and9763@ms1.hinet.net
龍愛科技	TEL：(04)310-7066	FAX：(04)310-7068	E-mail：hjm66@tpts4.seed.net.tw
新意	TEL：(02)771-2968	FAX：(02)778-3633	E-mail：art9@ms1.hinet.net
英特衛	TEL：(02)999-6768	FAX：(02)999-2195	E-mail：www.unterwise.com.tw
帝技爺如	TEL：(02)721-2592	FAX：(02)711-6259	E-mail：tgltpe01@ms7.hinet.net
弘煜科技	TEL：(04)201-8369	FAX：(04)202-2557	E-mail：funyours@ms2.hinet.net
光畫科技	TEL：(02)923-8664	FAX：(02)923-8653	E-mail：emag@ms6.hinet.net



新時代寵物派RPG

阿貓阿狗

有一天24小時的變化



↑清晨

↑傍晚

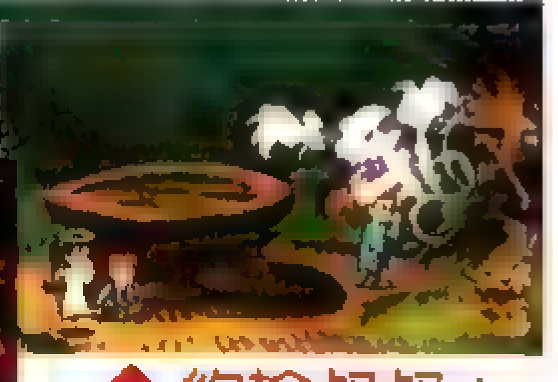
→晚上

有注意『阿貓阿狗』這套遊戲的玩家們一定對故事的背景、內容有初步的認識。這是一個沒有俠士紅顏，也沒有劍客巫師的現代，一個十四歲的少年—樂樂，因爲父母經常忙於工作，百般無聊之餘，便抽空回到小時成長的故鄉『木桶鎮』。不回去還好，一回去才發現整個小鎮都被貓群給佔領了。貓兒們攻擊人類、襲擊商店，弄得人民雞犬不寧，連一向是貓天敵的狗兒們都拿牠們沒輒。這到底是怎麼回事呢？

看到這種情況後，樂樂決心爲他的故鄉解決難題。他先找來兒時的好友阿康，以及另一位擅長科學的小天才阿吉，三人以樂樂叔叔的家作爲基地，共同成立了一個叫「木桶小隊」的組織。由他們倆人分別處理宣傳、開發工具的工作，而自己則運用本身的特殊能力—就是能和動物溝通，負責去找所有的狗，號召大家同心協力，一起來對抗貓。在這過程中，狗兒們的不信任與不團結，使他們遇到了許多困難挫折，但也因此結識了很多好朋友。經過慢慢的抽絲撥繭，樂樂他們一行人找到了幕後的主使者—貓王，但也因此發現了隱藏在背後更大的陰謀…。

↓邪惡的「貓王」又想幹什麼壞事了？





↑約翰叔叔！我回來了！

逗趣可愛的角色

聽到『阿貓阿狗』這個名字就知道遊戲中免不了有一堆造型各異的貓狗們。你能想像嗎？光是這些小貓小狗們的種類就高達四十幾種！除了不同的動物外，還有許多個性迥異的角色；在遊戲過程中，玩家將會陸續看到這些角色一一出場，而且每個動物、角色都有豐富生動的肢體語言，讓人不覺莞爾！

遊戲充滿了不同的變化，像外星人的金字塔，神秘的鬼屋之謎、貓群幕後操控者『貓王』的真面目、可愛天使夢夢的本尊和樂樂的幽靈叔叔、從大都市來任性刁蠻的小千金以及她的玩偶兵團、老古板的訓導主任『木桶教皇』和樂樂的大對決、大都市企業的邪惡陰謀…等等，題材廣泛新鮮，保證前所未見，不過還是要玩家一一去發現，才能體會出遊戲的最大樂趣。



↑木桶小隊又重現江湖

遊戲類型／RPG
發行版本／光碟版
使用平台／DOS
設計公司／DOMO
發行公司／大宇
預定發行時間／暑假
硬體需求／
★機種：486以上
★記憶體：4MB
★顯示：V
★音效：S
★操作：K/M

主要人物角色大公開

樂樂　人類



喜歡大自然與動物的十四歲少年，富同情心與正義感，擁有與動物溝通的特殊能力。因爲父母忙於工作，便獨自回到自小生長的故鄉－木桶鎮。看到小鎮所面臨的貓患問題之後，決心爲大家解決困難。

阿康　人類



樂樂兒時的玩伴之一，性格膽小怕事，但本性善良。在樂樂決心爲小鎮解決困難之時，挺身而出負責交際宣傳的工作。

眞夢　天使



一個可愛害羞的小女孩，個性溫柔善良，喜歡幫助人，平常的工作是負責引導靈魂回到天國。但事實上她的本體還在某處活著，是因爲一些事情才會去作天使…

阿吉　人類



同樣是樂樂兒時玩伴，外號小天才，頭腦非常聰明，喜好發明，爲樂樂等人發明許多好用的道具，是個很可靠的夥伴。

貓王　人類



第一個出現的大魔王，利用特殊能力統治木桶鎮的貓群，頂著一個南瓜頭，不願以眞面目示人，行蹤詭異。

約翰叔叔　非人類

樂樂的叔叔，很疼愛樂樂，生前是一個大富翁，死後因爲一件事情與人賭氣不肯上天堂，不過在樂樂又回到木桶鎮之後，把大房子給樂樂等人作基地。

以上是遊戲初期出現的人物，其它還有一些造型奇特，脾氣古怪的動物和人。例如：年輕有爲的鎮長、憤世忌俗的犯罪集團老大、老想伸張正義的閃腰俠、面善心惡的律師－皮果、知恩圖報的小麻雀－灰灰、長著兩條白眉毛的狗老二、三隻號稱三劍客的可愛小狗，還有如遊魂般的幽靈貓等等，種類高達上百種，令人目不暇給，相信您一定會被小組多變且富想像力的設計所折服。

貼心富生活化的設計

除了精緻的美工繪圖外，『阿貓阿狗』的一大特色就是它的二十四小時眞實時間系統，如果您看過之前有關『阿貓阿狗』的介紹，應該對這樣的設計有點概念了。在遊戲的進行當中，螢幕的左下方會有一個可愛造型的時鐘，指針正對著現在的時間，你可以用滑鼠隨便移到你喜歡的地方，若你覺得礙眼，也可以將它移除，但是時間還是會繼續進行；到了晚上，螢幕上會出現一張床，只要按那個地方，就會進入睡眠狀態了，當第二天醒來之後，體力會全部恢復，這時樂樂又會像一條「活龍」了！

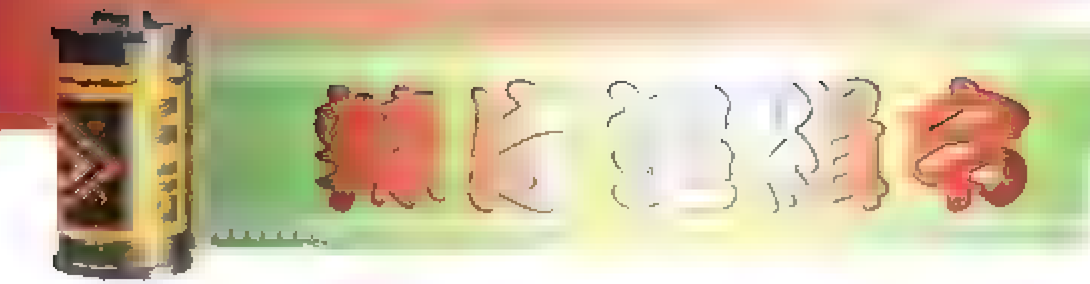
這個眞實時間系統，也適用在每個鎮民的生活中，每個人都有不同的生活起居，有自己的作息時間，如果想要找某人或處理事情，可就千萬記得在時間內把人找到或把事情完成喔！



線上輔助說明，讓玩家更易上手

吃維他命是補充體力的好方法

富生活化的道具，使用時還有介紹喔！



快速動感的『即時戰鬥』

說起 RPG 大家最注意的就是戰鬥方面的設計了。這次『阿貓阿狗』所採用的是「即時戰鬥」方式。螢幕上樂樂好好的在路上走著走著，突然碰到一群「恰北北」的貓兒，一言不合竟當街開打起來！在開始對戰時，路旁一些不相干的鎮民甲乙丙丁等等…，都會快速的自動退開，接著螢幕上會出現此時隊員們的狀態表，其中有二條分別代表生命力與精神力，值得注意的另外有計時器的設計。夥伴們要先等這個計時器滿了之後才能行動，接著在螢幕上任意一點，會出現四個漫畫造型的圖像，分別是拳頭、閃電、罐頭和盾牌。玩家可以很明顯的就了解到拳頭代表攻擊，閃電代表特技，而罐頭是使用道具，不用說盾牌就是防禦或休息囉！整個戰鬥動感十足，相當刺激。

目前在日本極為流行的 PDA 掌上型電腦，也在設計小組的巧思安排之下，成為『阿貓阿狗』當中不可或缺的幫手。據說這個裝置是樂樂、阿康以及阿吉小時候從電器行老闆那兒得來的，而這個神秘老闆的真實身份是…到遊戲後期玩家就會慢慢了解了。樂樂的好友小天才阿吉，發現這個『PDA』裝置不僅有無線電通訊的功能，還有許多新奇的用途。在任何時候玩家都可以打開它，它會顯示目前你所擁有的物品及裝備，能開發的道具以及接下來所要進行的事件。



此處會顯示目前的狀態

PDA裡的道具欄





熱鬧非凡、想像無限

每一場戰鬥結束後，玩家會得到 EXP 值（經驗值）和一個特殊的 IP 值。什麼是 IP 值呢？就是 ideapoints（創意點數）。你可以將這些 IP 值分散到基礎科學、電力、冷氣、熱能、生化、時空、金屬、合成、幻想、機器、醫學和料理其中一個種類，哇！夠多了吧！不只如此，每一個領域還細分六級，每一級都有每一級能開發出來的道具，像基礎科學累積點數到達第一級，就有雨傘、花環圈、繃帶等可以開發；累積到第三級會出現更具威力的道具供玩家選擇，真是棒的沒話說！

『阿貓阿狗』目前正在緊鑼密鼓的的開發階段，除了以上的東東外，還有許許多多豐富的內容沒有鉅細彌遺的一一為玩家介紹，像滑鼠與鍵盤並用的操作介面，有趣的漫畫泡泡式對話框…還有據 DOMO 小組的透露，這次『阿貓阿狗』的音樂風格非常的多樣，主要的角色都有屬於自己的主題曲，長長短短總共加起來高達七十幾首，而且還在繼續創作當中。想要嚐試與眾不同，完全生活化，且充滿兒時幻想的遊戲嗎？想要換另外一種截然不同方式的養寵物遊戲嗎？想要充份感受一下『即時戰鬥』的刺激與驚險嗎？別急別急！『阿貓阿狗』讓您一次『玩』個夠！

只要點令旗，就可選擇下個動作

開發物品系統



熱片追蹤令

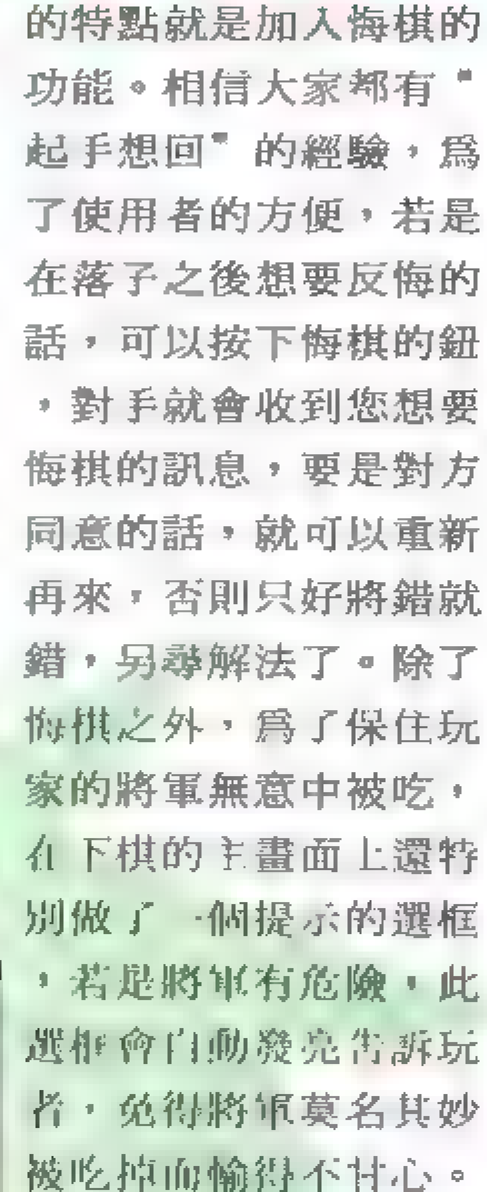


提起象棋這個代表中國智慧的傳統遊戲，相信每個人都有自己一套的理論。簡單的七種棋子，配合各子的走法，竟可玩出無窮的變化，莫怪乎千百年來人們樂於此道而不疲。只要有人下起象棋，旁邊必定會有一群"觀棋君子"指點。諸位會不會想在網路上實行自己的象棋理論呢？捷友資訊在累積 WIN 麻將 NET 的網路經驗之後，又推出了一套新的連線遊戲"鐵卒之網路象棋"，將象棋搬上網際網路這個龐大的舞台，提供玩家網路上新的娛樂空間。

自建語言庫、「悔棋」遊戲中

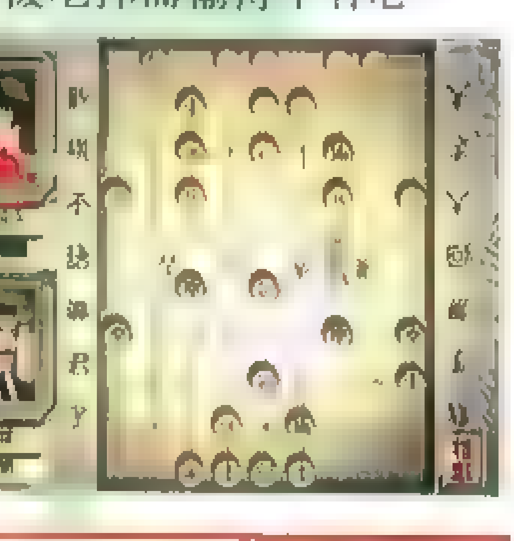
即然是網路象棋，當然支援區域網路和 INTERNET 連線對戰。只要有區域網路或 MODEM，就可以和其它的高手挑戰，看看自己的實力為何？另外，為了便利玩家和對手叫陣，遊戲中不僅支援中文輸入，還可自行建立語庫，以縮短輸入的時間，這對使用者是一項體貼的設計。

除了以上的基本功能之外，這款遊戲最大的特點就是加入悔棋的功能。相信大家都有"起手想回"的經驗，為了使用者的方便，若是在落子之後想要反悔的話，可以按下悔棋的鈕，對手就會收到您想要悔棋的訊息，要是對方同意的話，就可以重新再來，否則只好將錯就錯，另尋解法了。除了悔棋之外，為了保住玩家的將軍無意中被吃，在下棋的主畫面上還特別做了一個提示的選框，若是將軍有危險，此選框會自動發亮告訴玩者，免得將軍莫名其妙被吃掉而輸得不甘心。





開頭動畫一景



遊戲主畫面



聲光表現不凡

在表現手法方面，此款遊戲利用 3D 算圖的技術，採用 256 色 640 × 480 的解析度，不論是棋盤或者是人物，棋面的表現清晰且有真實感，再加上特殊的棋子設計，使整個遊戲充滿趣味，不管是在吃子和結果的動畫處理上，都相當用心。

在音樂的處理部分，製作人員為了營造出良好的下棋環境，特別利用 CD 音軌錄製了數首背景音樂，若您對現今的音樂不滿意，還可以自己選擇。在棋局中從吃子到落子，都會有逼真的音效。甚至輪到您下的時候，電腦還會用語音通知，相信這對玩家掌握棋局的發展有相當大的助益。如果您對象棋有興趣，找不到人可以陪您下，或者是自認打遍天下無敵手，可以考慮這款遊戲。



串場動畫

決定勝負





魔空霸傳

如果說繼 DOOM 之後，在遊戲製作上形成另一股潮流的遊戲類型，那莫過於是在這一年獨領風騷的即時戰略遊戲，而此類型的遊戲之所以能夠成功，乃是因其特有的戰術作戰觀念，另外就是沒有回合限制的激烈性，讓每個玩家皆能使用自己發明的戰術，再拜網路連線的發達，將傳統的敵人—電腦改為人腦因上述種種的原因，改革了以往戰略遊戲給玩家的沉悶、不激烈、電腦太笨等印象，也是如此（即時策略）才能席捲整個遊戲界，吸引無數玩家的青睞，而飛拓國際就是將上述的即時策略要素融合，並且投注了許多心力，進行更多的嘗試與改變，歷時八個月精心製作了（魔空霸傳）這個遊戲來滿足喜好即時策略玩家的需要。



⇧空降中的裝甲兵



⇦精製的3D機裝兵

文明的傾圮、末世的爭戰

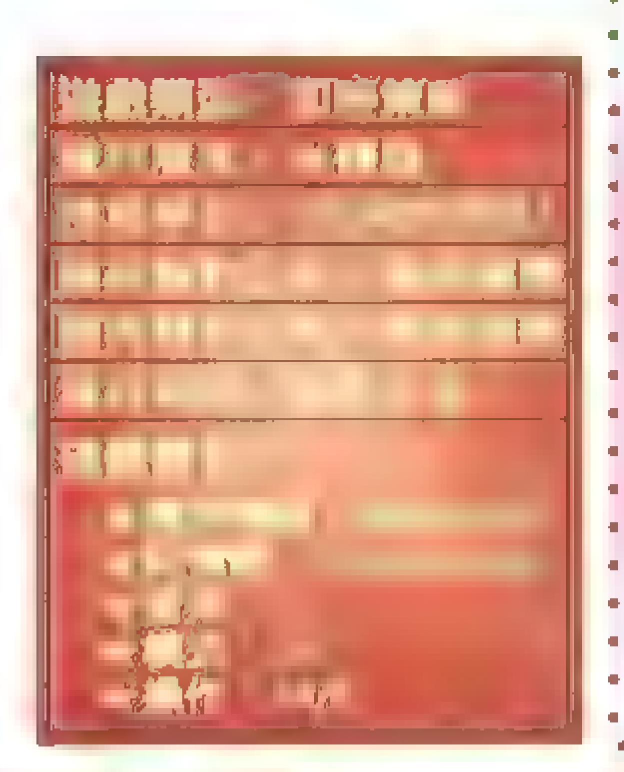
魔空霸傳是描述一個原本被厚重雲層遮避日光而寒冷荒蕪的世界，因為形成強大能量的魔晶礦，而使陸塊浮出雲端並使得住在這個世界的居民能夠發展出高度的文明，且借此類資源的力量創造出特別的機械世界，更進而仰仗機械的力量征服了廣大的天空，但隨著文明的繁盛發展，卻也在背後蘊藏了毀滅的徵兆，因大陸上各民族的利益問題，各國積極的發展各種機裝兵器，為了推動龐大的軍事機器，各國破壞了原本協定的魔晶開採平衡與限制，紛紛擴大開採的規模甚至將原本陸塊深處禁止開採的礦脈也開採出來，終於在此種無節制的貪婪濫採行為之下，原本浮於天際的大陸開始因失支撐的力量，土崩瓦解、墜入深海之中，原本極盛的文明也敲出了衰亡的喪鐘。

但是僥倖逃出浩劫的住民，並沒有因文明的衰亡而得到和平，相反的為了爭奪僅存的陸地和資源，大陸上烽煙四起、民族間爭戰不休，經過長時間的紛亂，最後由僅剩下的兩大家族得到勝利分別是北方因陸塊下降，使得日照不足終年冰雪，但卻擁有龐大的科技與資源的「羅蘇」，和南方大陸原本與世界隔離，沒有被浩劫波及的「斯達」。而故事的開端就是玩家從這兩大陣營中任選其一為主軸來進行，玩家就是要在這末世的氣氛之下進行遊戲，並巧妙的利用各種資源與兵器來達成獨霸世界的目標。



⇧立體造形

⇨細緻的3D動畫



多變的武器裝配系統與完善的介面

如果是即時策略遊戲的老手，通常都會遇到即時遊戲常有的一些通病，第一就是必須十分頻繁的去移動滑鼠，往往一場又一場的熬戰之後，比較不耐操的的滑鼠通常就會一命嗚呼，而耐操的下場也不會多好，不是按鍵折斷，就是變的很遲鈍，不只如此連玩的人最後也是五指酸麻、肩膀酸痛、四肢無力，為了解決玩家操作上的困擾，此遊戲為玩家規畫了人性化的介面，主操作視窗可以任意的上下左右切換，用來配合不同的滑鼠放置位置所產生的操作差異，再配合各種熱鍵和編隊功能，減少不必要的指令動作，輔以獨特的自動 AI 設計，讓玩家能針對每一支部隊下不同的應對方針，讓玩家不會為了要同時控制許多部隊而手忙腳亂。

此外，還採取了完全不同於其它即時策略遊戲的設計理念，我們不強調遊戲的 AI 有多強大、多聰明，因為有經驗的玩家都知道，遊戲的 AI 再強都會有漏洞，即使是設計者事先規畫的再周詳都會有問題，考慮的太多電腦不夠積極，考慮的太少漏洞太多，絕對比不上人腦，而且其他的遊戲為了強調 AI ，所做的只是加上各式各樣的規則與限制，或是讓電腦的資源武器超強，再不然就是讓電腦知道玩家下的每一個指令等種種作弊的方法，這樣的作法只會使即時策略遊戲失去真正的義意所以本遊戲強調的是讓玩家能自由的戰鬥、盡情的發揮，運用自己喜歡的各種戰法，減低各種的限制與規畫，時策略遊戲的精隨之處得以張顯當然為了讓玩家能夠與真正的對手－人腦一較長短。所以魔空霸傳也支援如IPX網路、 modem、null modem 對戰，最多可讓八個人對打撕殺，與遠方的朋友一較高下。



配色相當鮮活

大魄力的畫面

與眾不同之處……

本遊戲另外還有三大特點：其一是建造陸橋的功能，再者就是玩家可以自由的配置兵器，前者可讓玩家在世界的各陸塊之間建造通道，這個功能讓玩家除了空降之外，也可以經由陸路進攻，由四面八方向敵人的弱點攻擊，但相對的敵人也有可能來自任何地點，增加了遊戲的激烈程度；再來就是有多達 20 種以上的武器供玩家自由的配置於機裝兵之上，玩家可以依照戰術或任務的需要，配置出砲兵型、步兵型、狙擊型、對空攻擊型等裝甲兵或是戰鬥機、爆彈攻擊機等空中兵器，讓玩家能夠發展出真正屬於自己的部隊，充份發揮了本遊戲自由戰鬥的特點，而除了登場的 14 種各式裝甲兵之外，還有功能多樣及裝備不同的空軍艦隊，更增加了遊戲的豐富性，如飛行快速視野廣闊的偵查艇擔任重要的採礦工作，而魔晶快樂船戰艦方面則分為小、中、重型三類小型戰艦，其主要用途是護航；為了防止戰鬥機的接近，中型戰艦可以搭載裝甲兵並兼有補給的功能。

而重型戰艦則兼有小型、中型的機能外，更擁有強大的破壞力與修復裝甲兵的能力，登場的艦艇合計有 16 種，另外不同的國家也分別擁有 8 種的特技，且除此之外本遊戲另一個獨特的功能就是即時錄影機，此功能如同一般飛行遊戲，可以將玩家從開始作戰到完成任務之中所有的動作皆錄影成檔案，讓玩家在遊戲之後，做戰術檢討時可以將檔案寄給其它玩家，讓他們知道自己是怎麼死的，藉此向朋友炫耀。



激烈的戰鬥

各式裝甲奮力廝殺

機裝兵調兵大典

另外所有的登場機裝兵也是經過精心設定後製作而成，而且每一型兵種也都有詳盡的特定資料，以下就先讓玩家瞧瞧部份機裝兵的情報：

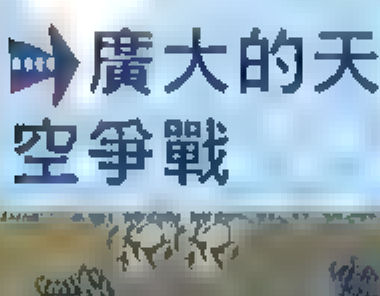
斯達工兵

工兵是部隊中最基本的單位，除負責建造的工作外，還具有替其它兵種補給彈藥的能力但由於防護力的不足，所以當工兵面對攻擊時是非常脆弱的。

斯達基本型裝甲兵

基本型是最早被研發用於軍事用途的裝甲兵，由於它擁有移動快速與可大量生產的特性，使得它非常適合大量佈署但相對的比起其它的裝甲兵，基本型就顯得能力不足。

可切換的視窗


廣大的天空爭戰


開始佈陣了

選左下角還有地圖視窗



斯達超重型砲兵

此裝甲兵是斯達家的密秘兵器，其火力與裝甲的強大，使它可以輕易的摧毀任何阻擋它的物體，而這些特色也反應出它的致命傷，那就是速度極慢。

斯達重攻擊型裝甲兵

重攻擊型與強襲型是屬同一級的裝甲兵，重攻擊型的特色是火力與裝甲的提昇，但也是因爲如此，其速度只有強襲型的一半。

斯達守護神型機裝兵

守護神型這種龐然大物，所擁有的裝甲武器，遠超過其它的斯達裝甲兵，再加上魔晶的神秘力量，使它擁有獨特的能力任何敵人在面對守護神型時，都會顯得無力，也因此守護型神型也被稱爲是神的裝甲兵。

羅幕強襲用裝甲兵

強襲型是繼基本型後另一種生產標準，其大小足足比基本型大上一倍但速度確與基本型不相上下，也比基本型更加強而有力。

羅幕基本型裝甲兵J型

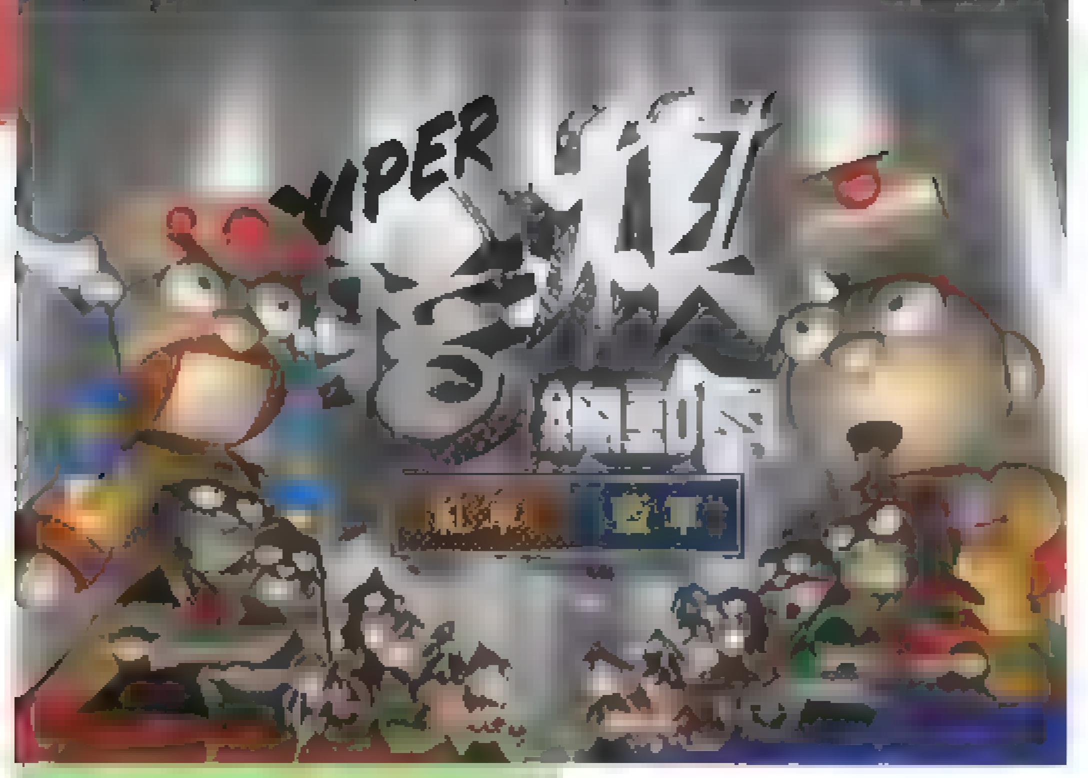
此類裝甲兵是基本型的改良型，重點放於火力的加強與防護力的增加，比起基本型能力有明顯的提昇。



精彩的聲光效果

本遊戲表現流暢精美的過場動畫，皆是由 3D 製作而成，並加入多種 3D 特效除了畫面的可看性之外，設計小組也沒有忽略了聽覺上的享受與振撼，樂曲和音效都是聘請專人做曲、錄音，屆時所能帶給玩家的必定是最好的享受與刺激；另外一個好消息就是（魔空霸傳）在發售時也將附上地圖編輯器，讓玩家能夠自行創造屬於自己的戰場，以便增加連線對打時的樂趣及變化（魔空霸傳）的整體美工水準


各式多變的地形



暗棋總動員

玩具總動員「中國版」？

您看過那些收藏在玩具盒中的棋子們跑到桌上來的模樣嗎？您知道『將』棋子如何用大鐵鎚敲『帥』棋子嗎？想像一下，一堆可愛的中國棋子將您的書桌上當作是戰場，彼此K來K去，跳來跳去的追逐著。喔，不不不，這不是電影『玩具總動員』的畫面。這是『暗棋總動員』的遊戲畫面。

在『暗棋總動員』中，藉由3D工作站的協助，所有的中國象棋都被變成一個個可愛的小人物了。而咱們古老的中國象棋變成一個個可愛小兵聽後您的差遣調度，看您能不能帶著它們過關斬將，從您的書桌上殺到玩具世界、海底世界，甚至電腦內部等。一段小兵大冒險就此在『暗棋總動員』展開囉…。

下棋時的遊戲畫面



遊戲中的華麗CG



風和日麗，嗯，不錯的下棋天喔

累了嗎？找好友來下盤可愛逗趣的暗棋吧！

『暗棋總動員』是一款以暗棋為主的棋類遊戲。在遊戲中不僅提供了劇情式的過關模式，還提供了雙人對奕模式與段位認定模式。讓玩家不僅可一人獨樂樂，還可於閒暇時呼朋引伴來眾樂樂一番。可愛逗趣且絕無血腥畫面的暗棋遊戲，不論是家中親子同台，或是小兩口日間娛樂，都可說是最佳的選擇了。

遊戲中所有的造型畫面都是由3D工作站所製作成的。包括棋盤、棋子、背景畫面，過關動畫等。『暗棋總動員』不僅擁有著讓您嘆為觀止的精緻畫面，而且動作細膩順暢。如『將』棋子的鐵鎚攻擊、『相』棋子的閃電攻擊、『炮』棋子的火炮攻擊等。讓您有如觀賞一部動畫般的感覺喔！而且，遊戲中也製作了相當多段的3D動畫，包括片頭、過場、結局等，長達20段的3D動畫可說是『暗棋總動員』令一賣點了囉！

據製作該款遊戲的KIWI工作室表示，目前『暗棋總動員』已經進入測試階段，將可望在暑假推出上檔。由於KIWI另一款3D SLG遊戲『龍霸天下』也將在暑假完成，看來今年的暑假將會是3D遊戲的熱鬧舞台喔！



您無聊嗎？來下盤棋吧

大量的3D動畫是遊戲的賣點喔

遊戲類型／益智
發行版本／光碟版
★記憶體／8MB
★顯示／SV
K/M

即時戰略的重量級[illegible]

失落戰線

「失落的戰線」和失落的世界雖然沒有甚麼關係，不過同樣是不復存在這地球上的東西，竟然又再次出現了，電影裡是恐龍，遊戲裡是戰爭。故事的開始是這樣的：地球上可用的資源日漸減少，各國間爲了搶奪能源無所不用其極。爲了能合理的分配資源並停止無休止的愚蠢殺戮，在 2080 年，聯合國決定成立世界能源組織，目的是調解各國因能源而引發的爭端，並在月球建立太空能源探索基地，開發宇宙能源。

動畫一景

立體場景

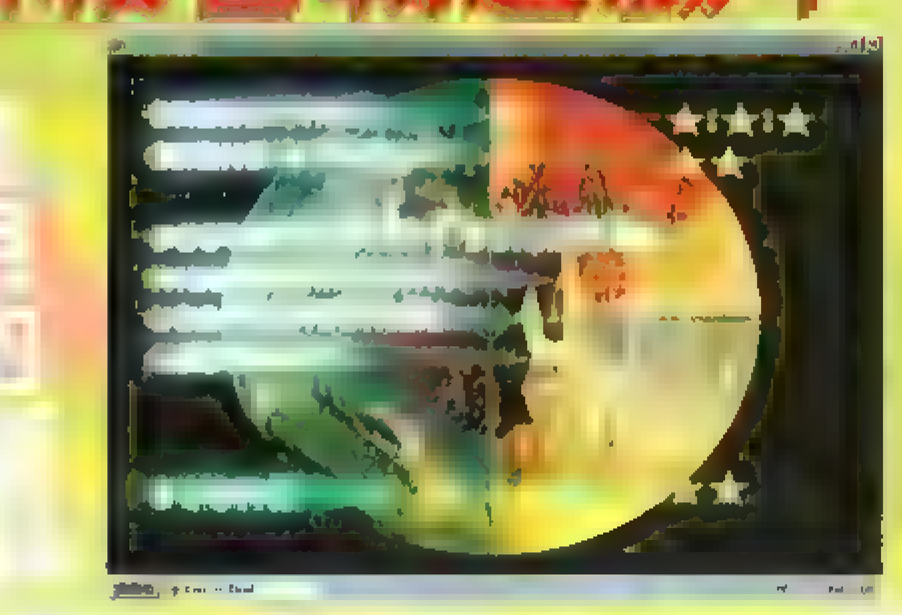
選擇移動的範圍吧！



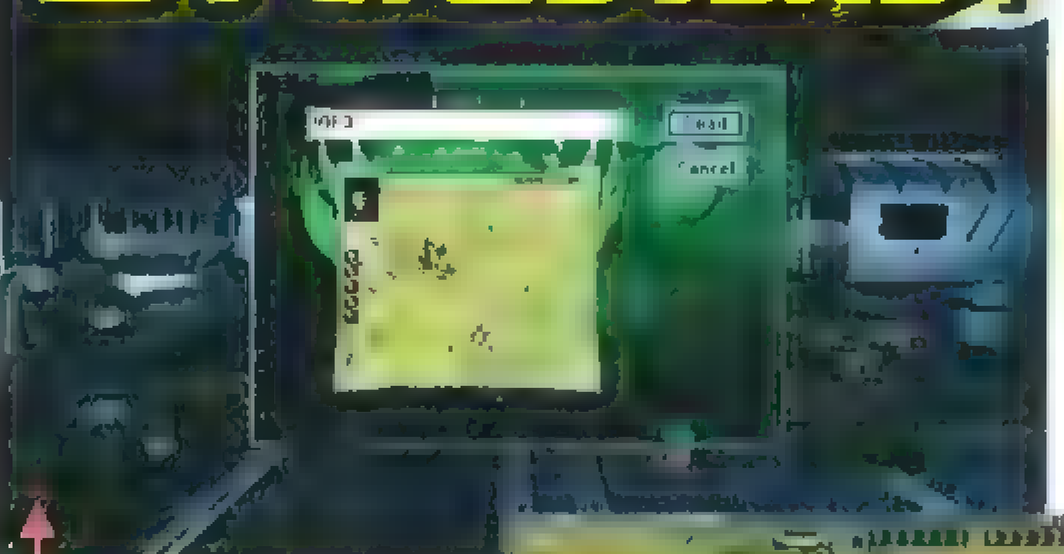
世界能源組織主席由德高望重的 Backham擔任，下分兩個部門，分別是高吏博士領導的地球資源規劃部，和由白博士領導的太空能源探索部。組織成立的初期十年中，處理了許多各國間的能源危機，並簽定一系列的條約，使戰爭在地球上逐漸消失。其中高吏博士居功厥偉，因此他也深信有朝一日可以坐上主席的位置，但 Backham 卻青睞年輕有爲的白博士。這時，妄圖控制能源組織的人類解放陣線終於找到了機會，和高吏博士秘密接觸，並煽動他謀反。

四年過去了，負責探索外太空能源的白博士傳來了一個好消息，在外太空裡發現了一個環境和地球極爲相似的星球"土衛二"，並確認富含鈾礦。Backham建議五年後登陸"土衛二"，並在白博士和高吏博士的堅持下，同意由白博士親自率隊。高吏博士在此時秘密和某國接觸，準備在三年後搶先登陸"土衛二"，而且誓言兩年後要白博士有去無回。沒想到在地球上已經平息多年的戰爭，悄悄的蔓延到"土衛二"之上…

廝殺奮戰遊戲中



多元化的設計



還可以另外開視窗喔！

建築也是很重要的一環

說到即時戰略遊戲，相信玩家都已經很熟識，而且可以舉出一大堆的名字來；至於玩法就更是不用筆者多說，什麼樣的遊戲才稱得上即時戰略玩家心裡都有數。「失落的戰線」肯定能滿足你對即時戰略的要求：多變的地型、各式各樣的建築物和部隊、精明的人工智慧、迅捷的即時反應、超過二十個不同的任務和支援網路對戰功能。說到建築物和部隊，不得不談到本遊戲的基本架構。前面有提到，玩家所帶領的部隊一開始是很弱的，你必須以很有限的兵種去和敵人周旋；在建妥鈾礦生產廠之後，你必須儘全力保護它的安全，因為有錢才能做別的事。這裡所謂的保護不僅是讓它免於被摧毀，更重要的是不能讓敵人把它佔領。遊戲裡有一個非常重要的關鍵，你不必一定要把敵人全面消滅，只要你有足夠的兵力，你可以派遣大軍進攻敵人的基地，一面攻擊一面佔領，如此你所花的時間將會大大減少。不過有兩點要特別注意：第一，不是所有部隊都可以佔領敵人基地。第二，你去佔領別人基地的同時，也要小心敵人的肆虐。

操作簡單易上手

即時戰略遊戲最講究時效性，往往一兩個動作落後，整個戰役就因此敗北，這種情況在網路對戰時更甚，相信玩家經常也會遇到手忙腳亂的時候吧。在「失落的戰線」裡除了有不可少的熱鍵協助外，更體貼玩者是，設計了一排五個的快捷欄，玩者可以把建造部隊或基地的設定畫面記錄在快捷欄裡，以後只要一按快捷欄，就會直接跳到你要建造的武器畫面裡，十分方便好用。

「失落的戰線」既然是由國內公司製作，遊戲中的訊息當然都是中文的囉！所以玩者不會再有看沒有懂啦！至少不會再把不能摧毀的建築物給炸掉。筆者在這裡偷偷告訴玩家們一個消息，據新意公司透露，「失落的戰線」是由台灣和大陸的電玩專業人員共同製作完成的首套即時戰略遊戲，想看一下大陸同胞不輸外國人的專業設計嗎？即將在七月推出的「失落的戰線」，你一定不能錯過。





不同地方有不同效果



效果即時反應在畫面上 還會冒煙哩！

玩者在遊戲裡可以說是一直處於劣勢，每一關開始時，由於玩者還沒有佔領到敵人最新的武器開發基地，所有能建造的建築物和部隊都會比敵人稍為落後。所以雖然遊戲裡敵我的部隊都相同，但敵人往往比我方先開發出新的武器，因而更增加遊戲的難度，玩者也能從遊戲中發現新的樂趣：就是在瘋狂殺戮當中，也要注意適當地保留敵人的基地，以免重要的武器生產基地在我方的炮火下不幸喪生。

遊戲裡共有十七種建築物和十八種部隊，其中有不少獨特創新的設計，像是會自動修復受損單位的"戰地愛神"維修車；隱形式自爆兵種"沙鼠"；形狀奇特的空中運輸機"大力神"等，一定能帶給玩者全新的體驗。



地形有高低差別



有文字做串場解說





其他好漢落草為寇

寶物簡介



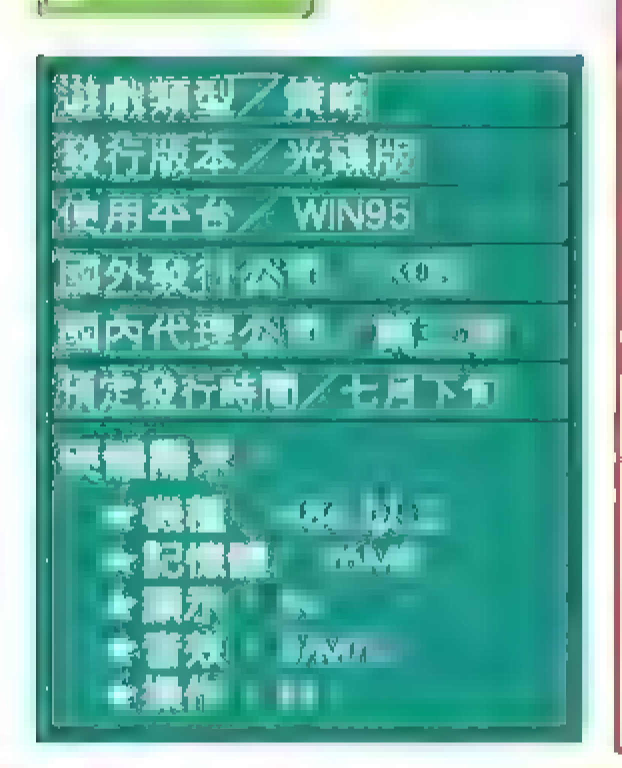
脫胎換骨的新水滸傳

「水滸傳－天導一〇八星」（也許根據台灣一貫喜歡替遊戲排上代數的說法，應該稱之爲水滸傳二代）是光榮繼n年前首推出的水滸傳後，再一次以此劇本爲架構而製的遊戲，有別於之前單純的策略型設計，這回在新的水滸傳中，可是大大地加料，除了原來的策略材料外，更併以戰略的成份，組成當下相當流行的綜合口味套餐，所以可想而知，其在戰鬥上的著墨遠比之前加重許多，當然也更可滿足人們嗜戰好戰的慾望。不僅如此，爲配合現今時尚的多媒體風潮，新水滸傳在影音部份的改進，可說是十分驚人地，與往昔的清湯陽春麵，簡直不能同日而語。

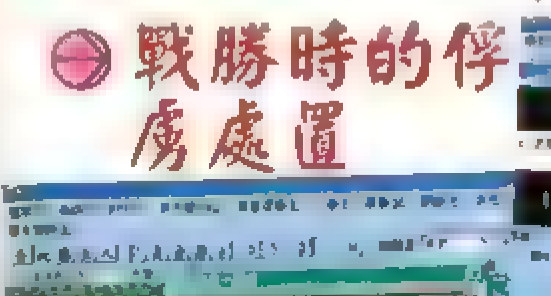
水滸傳是採即時制的模式，也就是不管你有無下指令，時光都是一天天地飛逝，絲毫不會爲你稍作停留，但你如果是個喜歡深思熟慮，待計劃週詳才願行動的人，也不用擔心這種流動的腳步會造成你無形的壓力，而影響你平日的表現，因爲遊戲中有一個暫停鈕，可供你做爲暫時離開或想慢慢思考的法寶。

繞樑三日的音樂洗禮

大地倏地響起了一陣陣綿密的鼓音，不但劃破了原本寧靜的夜空，也揭開了一段傳奇的黑暗歷史。幽揚片頭樂曲的放送，忽而冷急、忽而舒緩，抑揚頓挫好不精采，所以對於開場曲我所要說的就是，嘿！看緊你的耳膜，除了絕妙的前奏曲外，遊戲過程中你更可聽到 20首左右，各式樂風的曲子，有富饒中國古風的一蕭獨秀、有節奏強烈的原始舞曲、有抒情浪漫的藍調，當中曲曲叫好、各有千秋，在良好的音樂主導下，水滸傳亦有精采的音效展現，例如：市集中的頂沸之聲、建築開發的營造之聲、高俅的奸笑聲、巡狩獵物的飛矢聲…等許許多多加強遊戲張力的特效。



遊戲類型／策略
發行版本／光碟版
使用平台／WIN95
國外發行公司／[illegible]
國內代理公司／[illegible]
預定發行時間／七月下旬
需求配備
・機種 [illegible]
・記憶體 [illegible]
・顯示 [illegible]
・音效 [illegible]
・操作 [illegible]



戰勝時的俘虜處置



壞胚子的長相

耳熟能詳的遊戲進程

話說咱們古代那位出了名的風雅皇帝，此刻正被那滿朝奸佞折磨得尊嚴掃地，而另一方面百姓們亦被那群豺狼虎豹給逼的走投無路，時代創造英雄、青年創造時代，水滸傳的故事就是在這種官逼民反的情境下產生的，在遊戲中共有二個劇本，共計 12 位頭目供你選擇，如果選擇了尚未有根據地的好漢，則最重要的即是找個山名水秀之處落草，以進一步吸收各地豪傑共籌國事，當你的名聲值未達 1000 時，是不能正式向高俅的所在地－東京挑幹的，所以在此之前，你可先努力經內政、建立良好名聲、收併其他勢力，擴張自己地盤，以期有朝一日能為國除害，救百姓於水火之中。

KOEI 公司近年來逐步將以往的文字形指令漸漸改為由圖形與文字並存的兩者共用模式，其中圖形指令的重要性大有凌駕文字指令的趨勢，所以符合 KOEI 最新標準環境－ WIN 95 的水滸傳自然是以圖形為主要供給點啦！在簡易上手的指令操控外，水滸傳還有一個別出心裁的設計－即時線上解說，它是一種有點類似文明帝國式的智慧型解難法，也就是在遊戲中並無特定的指令供你查問問題，而是當你在需要時，畫面會自動出現與遊戲相關的資訊，好讓你能順利進行遊戲。



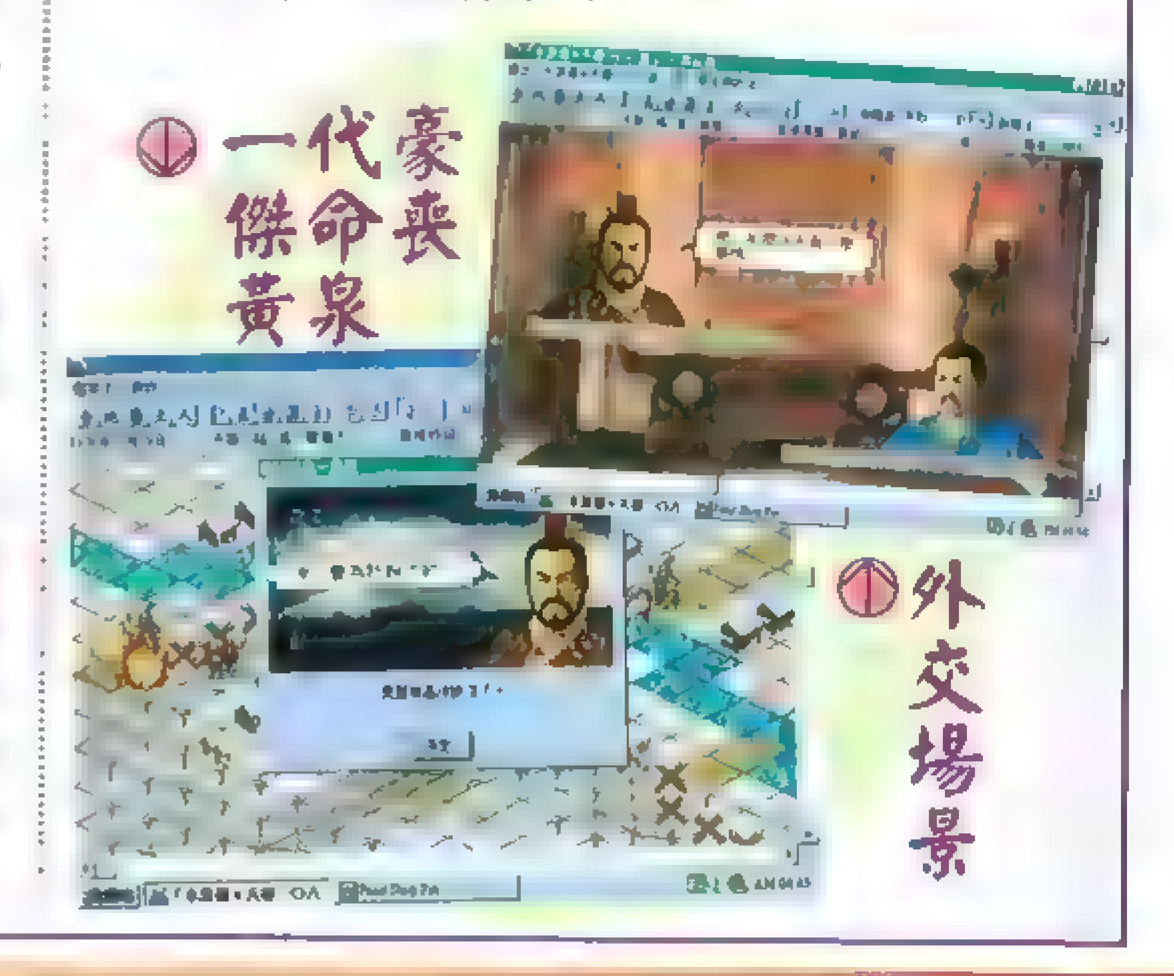
別的頭目向你調頭寸

智慧型的線上解說

精彩奪目的視覺效果

在載入遊戲後，首先映入眼簾的是一段生動逼真、扣人心弦的 3D 動畫，在短短的數分鐘內，不但將整個遊戲的來龍去脈做了一個十分精簡的詮釋，也為「水滸傳－大導一〇八星」啓了一個好的開端。遊戲畫面是以許多類似益智遊戲中的方格所組成的，但仔細來說它有別於一般類大富翁式的遊戲，因為其方格是有地形高低起伏之分的，所以你可看見螢幕中有森林、沼澤、河流、荒地…等各色各樣的景觀，且水滸傳所採行的視角是 45° 斜角式的模式，因而使得畫面深具立體感。當天氣或時節有所轉變時，螢幕上的景觀也會為之丕變，於是整個遊戲更顯得生動鮮活。

至於人物造型部份，你一定會對其可愛與獨特的造型贊嘆不已，它不像一些粗製濫造的遊戲，只會將人物的眼睛、眉毛等五官和髮型玩玩排列組合，致使你不論左顧右盼上瞧下視，都會覺得有四海一家的感覺，在水滸傳中 108 個主角有 108 個造型與其獨特的神韻，所以你幾乎只要看到人物的肖像，就可知曉他的身份（哈！不過前題是你得對水滸傳有些許了解才行，否則可能就無法有如此深切的體驗了），其中有一點頗特殊的是，當你查看人物的基本屬性時，位於人物肖像後的景觀會不時發生改變，非常有趣。談了上述許多，你是不是也和我一樣期待它的發行呢？讓我們一同與它渡過令人興奮的暑假吧！



一代豪傑命喪黃泉

外交場景



三國風雲

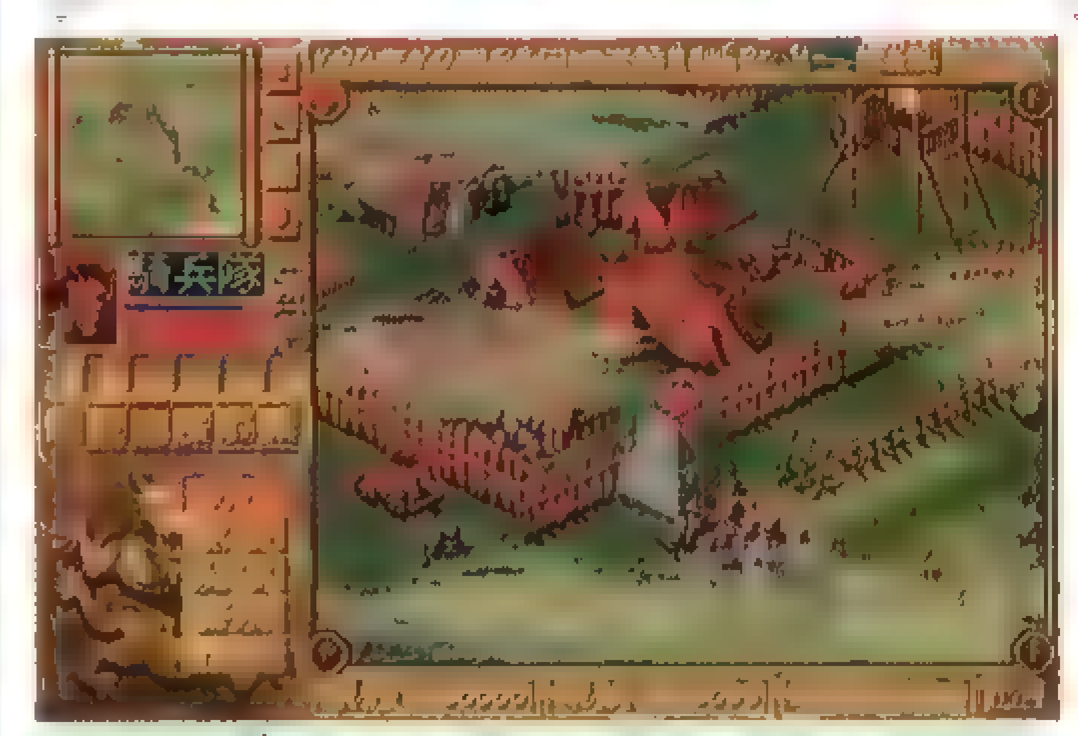
說到即時的戰略遊戲，玩家不難想到國外的數款經典代表名作如魔獸爭霸、終極動員令等，而會疑問"三國風雲"的特點在何。由國人自行研發的這套三國風雲，也不會讓您失望喔！將三國時代大家所喜愛的人物，搬進遊戲之中，讓玩家在戰場上指揮調度，享受即時的三國遊戲。

為了表現較真實的臨場感，三國風雲是以即時的型態執行，所以遊戲中時間會一直不斷的流逝，也就產生了白天與黑夜的區別，而且夜晚時的視線範圍會縮小，另外起霧、雷雨、大雪的天氣也都會影響玩家的視線。至於晚上是否只能關起門來睡大覺呢？嘿嘿…聰明的玩家可能已經想到…"夜襲"！由於"三國風雲"中有設計到了夜晚時視線範圍會縮小，所以可以利用這點，在夜晚時攻擊還在睡大頭覺的敵人，在第九關討伐偽帝袁術的那一關，就必需在天亮前消滅大部份的敵軍以達到奇襲的效果。

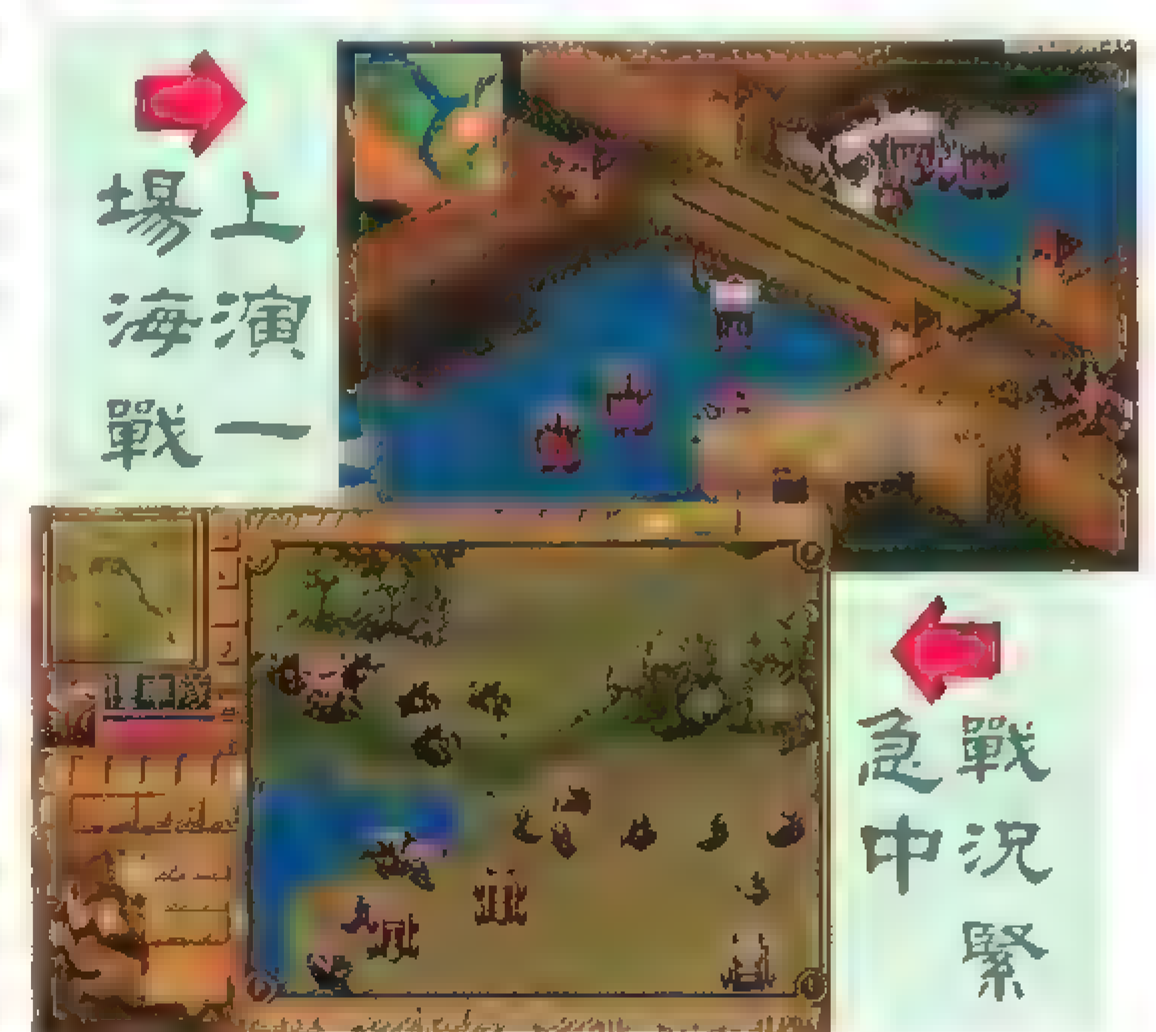
再者，為了表現較真實的場景，遊戲以斜向四十五度角加上高度來表現，玩家可以變換四個不同的角度來觀看，避免了因為四十五度及高度所造成的死角。目前無論國、內外的同類型產品，都沒有做到四十五度的視角及高度的設計，這樣做增加了遊戲設計上的困難度，但卻也增加了畫面的真實度。因為有了高度之後，部隊才可以上下樓梯，做到架梯攻城的效果；有了高度之後，大力士才能在高處以落石攻擊敵軍；有了高度以後，水流才會由高往低處流，達到水淹七軍的效果；同樣也是有了高度以後，敵軍一旦踏到陷阱，才會掉落到佈滿尖刺的坑洞中一命嗚呼！大家一定覺的很奇怪，高度可以做出這麼多效果，為何沒有其他人做呢？因為有高度就必須增加許多行走、攻擊、人工智慧的判斷，這些都是十分繁雜不易的。

遊戲類型／即時戰略	
發行版本／光碟版	
使用平台／DOS	
設計公司／世紀縱橫	
發行公司／世紀縱橫	
預定發行時間／七月中旬	
硬體需求／	
★機種：486以上	
★記憶體：8MB	
★顯示：SV	
★音效：S/G/U/M	
★操作：M/K	

三國風雲的夜晚 很精彩唷！



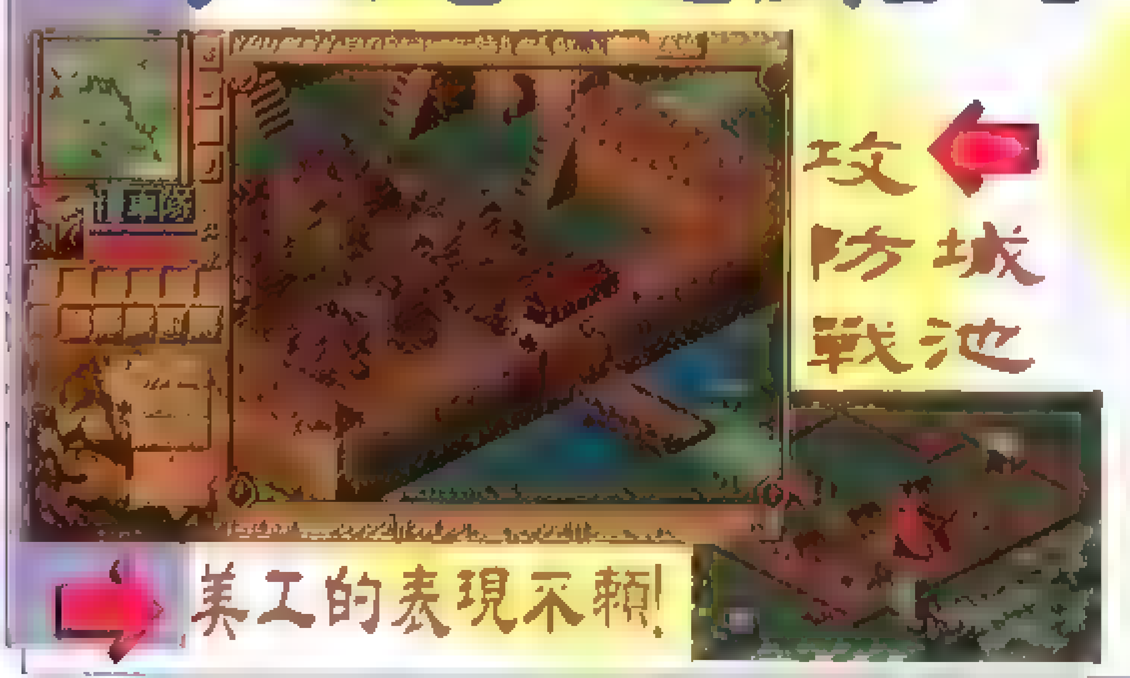
畫面相當細緻



上演一場海戰

戰況緊急中

四季風光、遊戲呈現



美工的表現不賴!

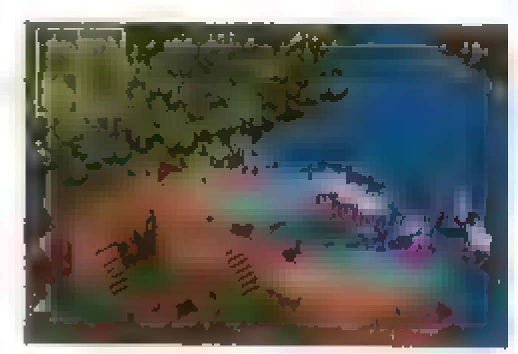
戰場的季節也並非一成不變的，隨著日期的遞增，季節也會隨之改變，同樣的戰場在春、夏、秋、冬四季時會有四種不同的景像，而四季景像的轉變也不是在一天內就突然轉變，而是歷經約半個月的時間，景觀才會完全的轉變完成，如果玩家恰好有一場戰爭歷經季節交替之際，便可以仔細觀察看看。季節變化之後，天氣的狀況也會隨之改變，例如春天的雷雨、夏天的晴朗、秋天的大風、冬天的風雪，每個月份的天氣都有其特性，尤其是當天晴無風的日子，還會起霧呢！

統籌規劃、細心建設



勝者為王

營寨的建造有其規則，首先必須先建造主帥營，主帥營建造完成後，便可再建築糧草倉與軍營等其他建築。當糧倉建造完成時，糧草車便會自動來回補充糧食，這時就要開始注意，避免糧草車運送途中遭到敵軍的攻擊而導致糧餉不足，所以興建糧倉的位置便非常重要，通常選在距離戰場與後方的交通點附近較為安全。要知道一旦糧草營被毀，則糧食會劇減到僅足一天的份量，如果玩家無法在一天內再重



新建造新的糧草營恢復糧食的運補，嘿嘿！一旦糧食全部耗盡，士兵餓著肚子的時候，大規模的叛變和逃跑的慘劇就會發生在你的軍隊中了！

羽扇輕搖、呼風喚雨

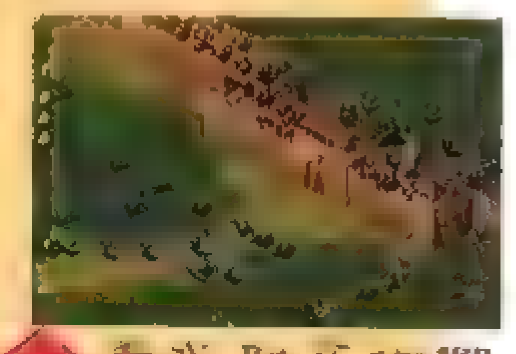


看到這兒，玩家可能認為一場戰爭不一定需要蓋那麼一大堆東東才能夠開打，沒錯。遊戲中設定了各種不同任務的關卡，每一關都會分配不同的糧食與餉金給玩家，所以並不是每場戰役都是重覆同樣的步驟在進行，有時是在平原上敵我雙方大幹一場，有時是比耐力的攻城持久戰，有時是曲折複雜的地形要慢慢探索，總之遊戲的型態豐富，絕對是最能將古代中國的戰爭氣氛表現的最好的一套代表作，不過遊戲也並非完全真實，如果您看到諸葛孔明手持羽扇一揮，天空降下一陣落雷之時，您可別懷疑，那也是發生在“三國風雲”裡的一段故事…。

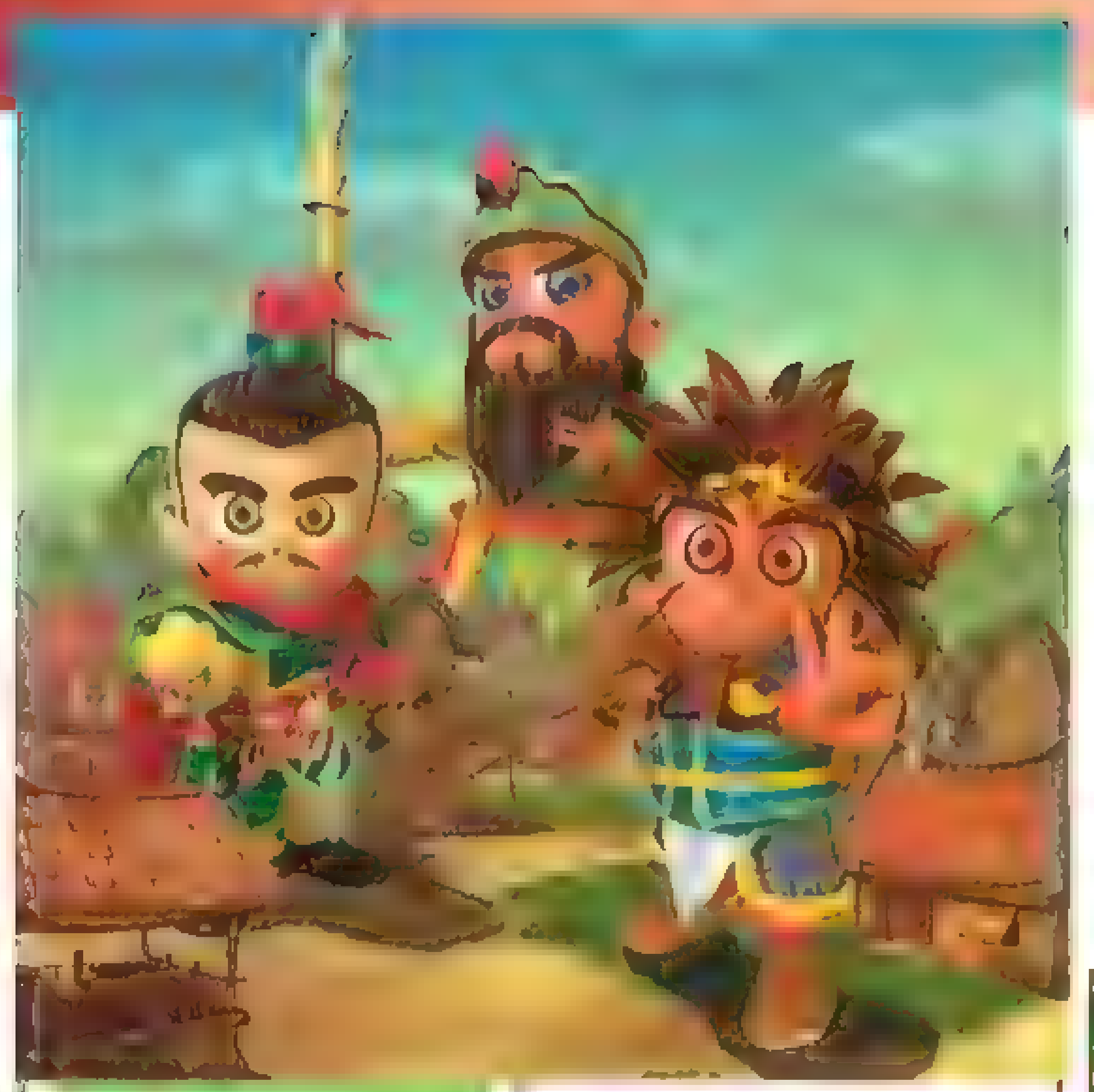
軍師除了落雷之外，還可以以金錢收買敵軍將領或士兵，以混亂術使敵軍原地打轉任你攻擊，以地火術施行火攻，以飛石術攻擊敵軍，以疾行術加速我軍部隊敏捷度，以遲緩術延遲敵軍動作，以呼風術改變風向以利火攻，以喚雨術改變天候撲滅火災，偽裝己方士兵暗中潛進敵營等等令人目炫的各種法術謀略，喔！忘了一提，黃巾賊帥張寶，還會造出可幻化為人的稻草兵呢！

滾滾長江東逝水，浪花淘盡英雄…，這是一場無可避免的戰爭，劉備、關羽、張飛這三位義結金蘭的異姓兄弟，為了復興衰敗的漢室王朝，與北魏的曹操、東吳的孫權展開了歷史上最膾炙人口的故事！要深刻的感受戰爭的氣氛嗎？要重回三國古戰場重遊嗎？請來到三國風雲的世界！





看我射死你們這群草包兵



三國霸主再度歡樂出擊

富甲天下2

一代中騎著木馬的武將你來我往、打得不可開交，令人發噱的單挑畫面嗎？富甲二仍舊以幽默的手法表現出爆笑的單挑場面；其他如場景、人物造型，以及各種角色的對話也都走幽默逗趣的風格，可以想像遊戲的過程必定是笑聲不斷的歡樂場面。

二代第一眼看上去最大的不同，就是畫面是高解析度256色，SVGA的畫質，尤其以3D 技術製作出來的人物模型，更是令人讚不絕口，造型可愛討喜、生動自然而且各具特色，喜愛三國人物的玩者可要好好地欣賞一下這些Q版的三國英雄哦！而遊戲的地圖場景也從平面俯視的角度改為45 度立體斜角，建築造型也以3D 製作，雖然看起來很卡通，但可是很有立體感的呢！

←場景及人物皆以3D來製作

→桃園三結義，從此展開富甲天下的大業

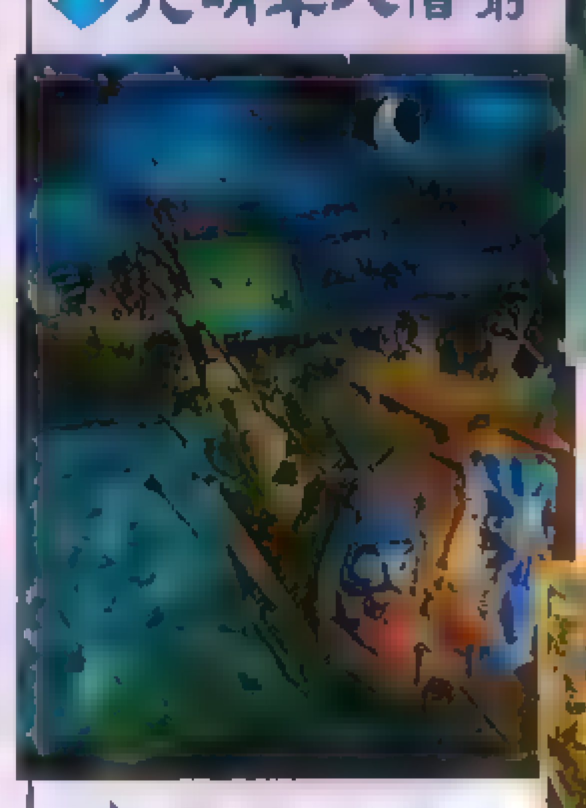
遊戲的玩法仍舊維持一代的精神，採用大富翁式的玩法，由玩者輪流擲骰子，決定前進的步數，遇到空的城池即可派兵佔領；走到敵人的城池，則要付過路費，或者與之大戰一場，您可以選擇「單挑」、「野戰」、或是「攻城戰」。還記得

[illegible]

遊戲中出場的文官武將高達百餘人，除了遊戲剛開始伴隨主公的數人之外，隨著時間的進行陸續會有更多的武將加入。當然您也可以利用金錢招募在野的武將，或者利用計謀誘使敵方的武將投靠我方。由於武將的體力一旦耗盡將會死亡，因此請玩者特別注意武將的健康狀況，別讓他們日夜操勞，過勞致死可是會死不瞑目的呦！

此外，富甲二還加入了「城主」的設定，您必須派駐武將在您所佔領的城池擔任城主，才可以收取過路費。每座城除了城主之外，您還可以派駐一位參謀、以及三位副將，派駐城內的武將除了可以用來接受敵人的單挑及野戰之外，還可訓練士兵，提昇戰力！

↓孔明草人借箭



→戰爭的風格也十分討喜



↑關公讀春秋的表情



變化多端的計謀

富甲一代中本來為人詬病的一點就是人物的「智力」沒有可以發揮的地方，導致諸葛亮、周瑜等人，變成百無一用的書生；不過富甲二已大大加強了文官的用處，玩者不但可以為自己的隊伍設定一位「軍師」，也可以在自己的各個城市中派駐「參謀」。軍師最大的用途，就是施展計謀，根據軍師智力的不同，使用計謀所收的效果也有分別，當然，軍師與參謀都有對抗敵人計謀的效果，智力越高，敵人對我方所施展計謀的效果就越小，甚至可能完全失效。至於計謀的來源，除了可以到「錦囊舖」購買之外，我方的軍師，也會三不五時提供錦囊妙計供主公利用！當然提供計謀的多寡也與軍師本身的智力有關囉！

計謀的種類約有數十種，包括對付敵人主公的、對付敵人城池的，或者是提昇我方城池各項屬性的……等等，

您認得出來是那些武將嗎





武將騎木馬來單挑了

由於計謀的增加，施展計謀的方式與組合就可以千變萬化，您可以先用「反間計」誘使敵城的士兵投靠我方，再以「城門失火」之計減低敵城的防禦力，之後再進行攻城戰，那麼敵城便可以手到擒來了。

熱鬧有趣的特殊場景

為了讓遊戲變化更為豐富，製作小組也為了富甲二代設計了更多的場景，除了原有的武器店、錦囊舖、徵兵處、賭場、藏經閣……等等之外，本次還新加了「聚閒莊」，讓玩者可以招募挑選在野的武將加入陣營；還有「機關房」，可以購買攻城用的機關道具，例如「衝車」、「雲梯」……等等；「醫館」可以恢復武將的體力；「武道館」則可以讓武將拜師練功來提昇武力，只要多練個幾次，文官也可以成為驍勇的戰將哦！此外，更有趣的是「賽馬場」，玩者進入賽馬場時，可以看到各色三國的名馬同場競技，例如「赤兔」、「的盧」、「爪黃飛電」……等，如果您下注的馬跑到冠軍，那可就賺翻了！除了特殊場景增加之外，製作小組在遊戲地圖上也變了不少花樣，地圖場景隨時可能出現龍捲風、落石、神鵰……等狀況來阻撓玩者的前進，也時有三國奇人現身出來贈您金錢或是神秘武器，您也可能隨便走一走就找到寶箱而獲得意外的驚喜哦！



失敗的結局、場面淒涼

富甲二與前代相比還有一個重要的改變，就是城市還可以進行各項建設，在遊戲中的城池，只要好好經營，不但可以收更多的過路費，還可以收取百姓的稅金、以及在城中徵兵、練兵。您可以進行的建設包括「護城河」可以增加城市的防禦力、「市集」可以增加城市的稅收、「糧倉」可以快速增加城市的人口，建設「兵營」則每個月可以進行徵兵、而「練兵



人物的資料清晰可見

場」可以讓駐守城內的士兵進行訓練以提昇戰力，建立「書院」則可讓駐守的城內的武將智力得以提昇。

新增這麼多的特點，「富甲天下二」相信絕對不會讓久候多時的舊雨新知感到失望，本遊戲雖然為求品質精進而延宕多時，但如果您熱愛三國遊戲，或是喜歡熱鬧有趣的大富翁遊戲，那麼「富甲天下二」仍將是您休閒時光的最佳選擇。



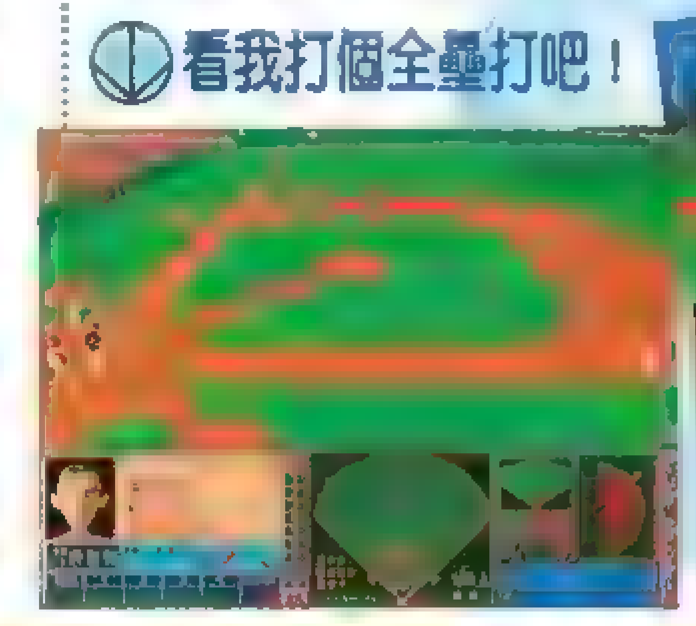
VR青少棒揚威記

圓一個棒球冠軍的夢想

VR 青少棒揚威記相較於國內自製的遊戲而言，不論在體材或技術方面，皆有諸多突破的地方。而自從初登廣告以來，更是一直受到各界的注意，相信有不少人都很關心這款遊戲目前的狀況吧！

這是第一套跳出國內自製棒球遊戲巢臼，而結合運動主題與策略養成的全新型態 VR 遊戲。遊戲的一開始，玩家受聘擔任一所鄉下中學的棒球隊總教頭。這支球隊學期之初只有五名球員，因此總教練必須在有限的資料中，謹慎的挑選出其它九名學生來為球隊效力。在招募到足夠的球員之後，訓練便正式開始了。教練在安排每個球員的訓練內容時，最好能了解每個球員的特性，再依每個球員的天賦來決定最適當的訓練方向，如果能因材施教的話，使可在最快的時間內培養出最佳的球員。在訓練的過程中，也許可以碰到商人、怪老頭、愛慕者等等，至於他們會提出什麼奇怪的建議，有待玩家在遊戲中慢慢發現了。

看我打個全壘打吧！

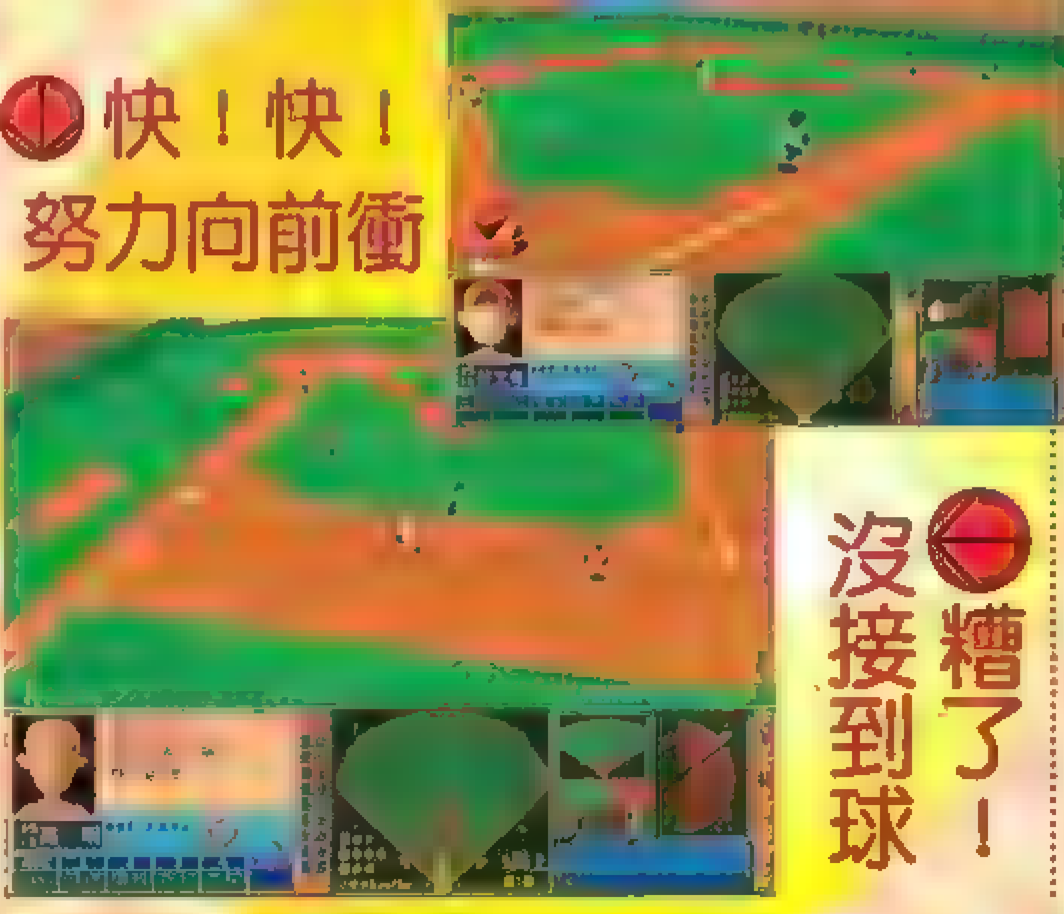


各就各位，好戲開鑼了！

培養一支超猛的魔球軍團吧！

除了日常的訓練，教練也要決定何時去購物，何時去參加各地區比賽。在這些地區比賽中，有些是提供積分、有些是提供獎金，累積的積分不足，就無法參加全國大賽，但球隊的資金若不夠，又無法為球員添購更好的球具，所以要選擇那一種比賽，就看您的決定了。除了正常的培訓管道之外，玩家可以選購各種不同等級的球具來影響球員的各種能力，也可能因故獲得某種棒球秘笈，而讓球員習得各種超魔球密技。

在前往全國大賽的漫漫路上，會有其它的 31 支隊伍在各地區的聯賽與玩家碰頭，如果您的隊伍夠強的話，還會遭遇到宿敵隊，也許是強投或強打群，就看玩家如何調整自己的球隊戰力，才能打敗重重難關，奪得全國總軍。



快！快！努力向前衝

糟了！沒接到球！



最自主、最人性的戰術下達

身爲一位總教練的工作自然不只是如此而已，到了比賽現場，教練需隨時注意場上的變化，何時該換人、何時該下達什麼戰術，何時需安慰或罵球員等等，都在總教練的一念之間，但是和一般棒球遊戲玩法最大不同是，這套遊戲提供了一種更人性化的下指令方式，譬如在打擊方面，玩家更可以針對對方守備弱點，告知球員“儘量”將球打向某一方，或者打那一個角度。而在球員的守備方面，玩家可以直接在遊戲介面上，想讓守備員站那裏就站那裏。如果您認爲在我方強力魔投的封鎖下，對方根本打不出去時，您大可指派球員通通都來守內野以打擊對方信心，夠猛吧？

這款即時運算的3D 遊戲，是由光譜製作小組所開發出來的DPTe（Digital Perspective Tachy－engine）數位化透視加速引擎來做整體的圖形處理與運算，架構出全方位的立體視角，棒球比賽的全程，玩家除了可以隨時切換到任一個守備位置或在觀衆席來觀看球賽之外，遊戲中更提供即動式立體鏡頭，球到那裏玩家的視野就到那裏。當然了，玩家也可以隨心所 的調整到一般棒球轉播中看不到的視角，使玩家充分享有臨場感。

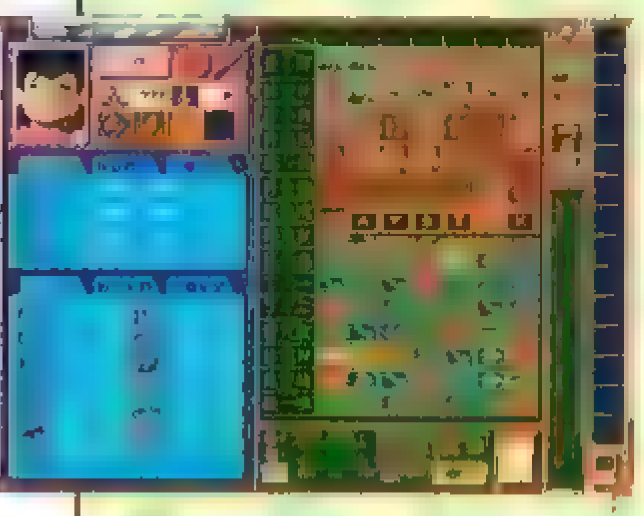


人物的特性還有輔助說明

投打對決，鹿死誰手殊不知

活潑逗趣的人物動作、配合主題曲的片頭動畫

遊戲中的球員動作經過美術人員的精心設計，經由DPTE 3D引擎，配合立體 polygon 繪圖技術， Gouraud-Shading 及 Texture-Mapping的貼圖技巧，使得遊戲畫面更具樂趣。有的球員被三振了會痛心疾首，有的投手三振他人又會做出各種雀躍的動作，守備員更有高難度的守備動作，如跳躍飛撲、旋轉跳接…，在遊戲的過程中，你也可以看到靈巧的小瘦子或遲鈍且充滿肉感的大胖子，爲遊戲增添了更多的樂趣，充分展現出球場及球員的特色。玩家可以從這些3D人物的身材、動作、招牌特色分辨出是那一位球員。據光譜製作小組人員表示，目前正在進行片頭的動畫繪製及主題曲的搭配，相信屆時玩家將會耳目一新。



各項屬性資料的設定都很詳細



有好的配備才會有好的表現

安排出場陣容吧！



關於星座的故事…

星空魔法美少女

傳說中的大地之王～克隆薩斯將自己親生兒女活生生的吞入肚內，只因他聽信占卜師～沙達的預言『在他的子女中，終將有人起謀反之心，取其王位而代之』；王后莉亞不忍心自己的兒女遭到如此命運，趁著克隆薩斯出征時，將還是嬰兒的宙斯偷偷藏了起來。後來宙斯漸漸長大，在一次偶然的機會裡，把自己的兄姐從克隆薩斯的肚子救出來，並在奧林比斯山得到獨眼巨怪和百手巨怪的幫忙，打敗了自己父親所領導的鐵丹族巨人，從此統御天界，這就是著名的鐵丹之役。

宙斯打敗克隆薩斯後，將天下分予兄弟們，天地歸宙斯，冥府歸普魯圖，海則歸屬於普西頓；宙斯天性聰敏但風流成性，普魯圖個性陰沉處事偏激，而普西頓外表柔弱卻最善於算計。

一次的意外，冥王普魯圖邂逅了俏麗聰慧的普西芬妮；然而，普西芬妮是天帝宙斯與農耕女神之女，農耕女神無論如何也不願讓給普魯圖帶走普西芬妮，轉而向天帝宙斯求助。但冥王普魯圖打定主意非擁有蓓兒不可，就這樣雙方僵持不下，事情愈演愈烈，最後竟演變成天地與冥府之間的對戰



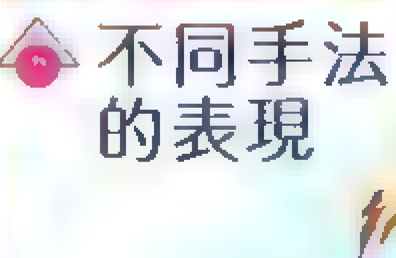
。宙斯和普魯圖都曾力邀海神普西頓助己一臂之力，然普西頓礙於兄弟之情，始終不願幫助任何一方；就這樣過了好久一段日子，宙斯徵召黃道十二星將，合力夾擊普魯圖，將他逼回冥府，解除了宙斯的危機。

然而星空的危機並未就此解除，而身為黃道十二星將的你（妳），又能否在這詭譎多變的局勢中輔佐宙斯平定亂世，還是該縱容宿命的安排，去創造一個屬於自己的燦爛星空？



上演一場眾神之戰





不同手法的表現

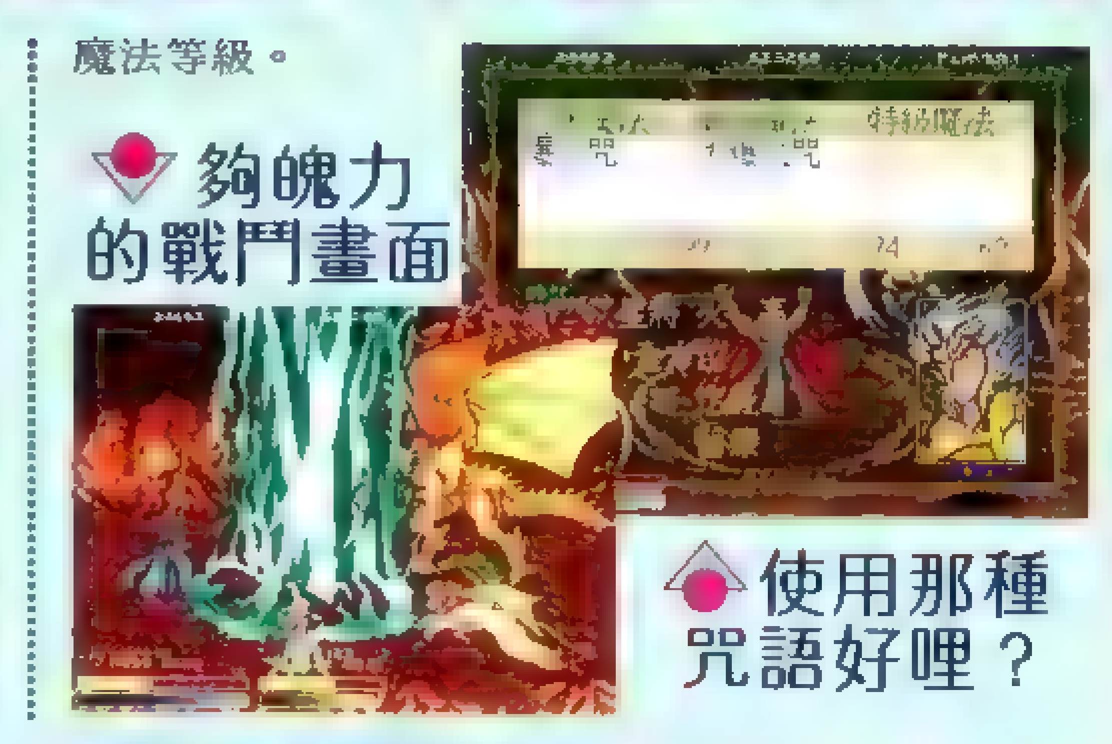


遊戲類型／動作 RPG
發行版本／光碟版
使用平台／DOS
設計公司／非常玩家
發行公司／非常玩家
預定發行時間／未定
硬體需求
★機種：486 以上
★記憶體：8MB
★顯示：V
★音效：S
★操作：K

突破單一路線的作戰方式

在一般動作遊戲裡所採用的地圖皆為單一路線，從左至右就是一路砍殺到底，《星空魔法美少女》突破了如此單調且乏味單一路線作戰方式。在《星空魔法美少女》裡，關卡式的地圖場景滿足您那愛冒險的慾望！

遊戲中玩家扮演的角色可藉由戰鬥經驗累積，來提昇職位、等級，進而增加生命、攻擊、聚氣、行動、等各方面能力。另外，玩家除了具備自身星系所賦予之魔法，亦可藉由打倒敵方角色獲取魔法書，修習其它星系魔法；並可藉由魔法功力的累積，來提昇自身所具備的魔法等級。



夠魄力的戰鬥畫面

使用那種咒語好哩？

角色各具有不同的屬性

遊戲內容共具備火、地、風、水四系廿七款基本魔法，另有精靈、神聖、黑暗等三系十二款特別魔法，玩家角色除了能自行選用攻擊／防護／定身／醫療等四類魔法外，並可依魔法等級的高低，來決定個人、區域、全畫面三種不同方式的施展範圍。當然，角色也會隨著屬性的不同，會直接影響到魔法對戰時的成效。

玩家除了可以即時控制角色武技、密技等行動外，並能於途中直接呼叫視窗界面，用以查詢角色狀態、替換隊伍物品、選用施展魔法、變更作戰隊形等。在征服某一星系之後，可將該星系星將歸納於我方陣營，其角色能力須從初級開始栽培起，等待受召喚時再次登場。



可愛的店員妹妹

整個星際都會臣伏在我的腳下

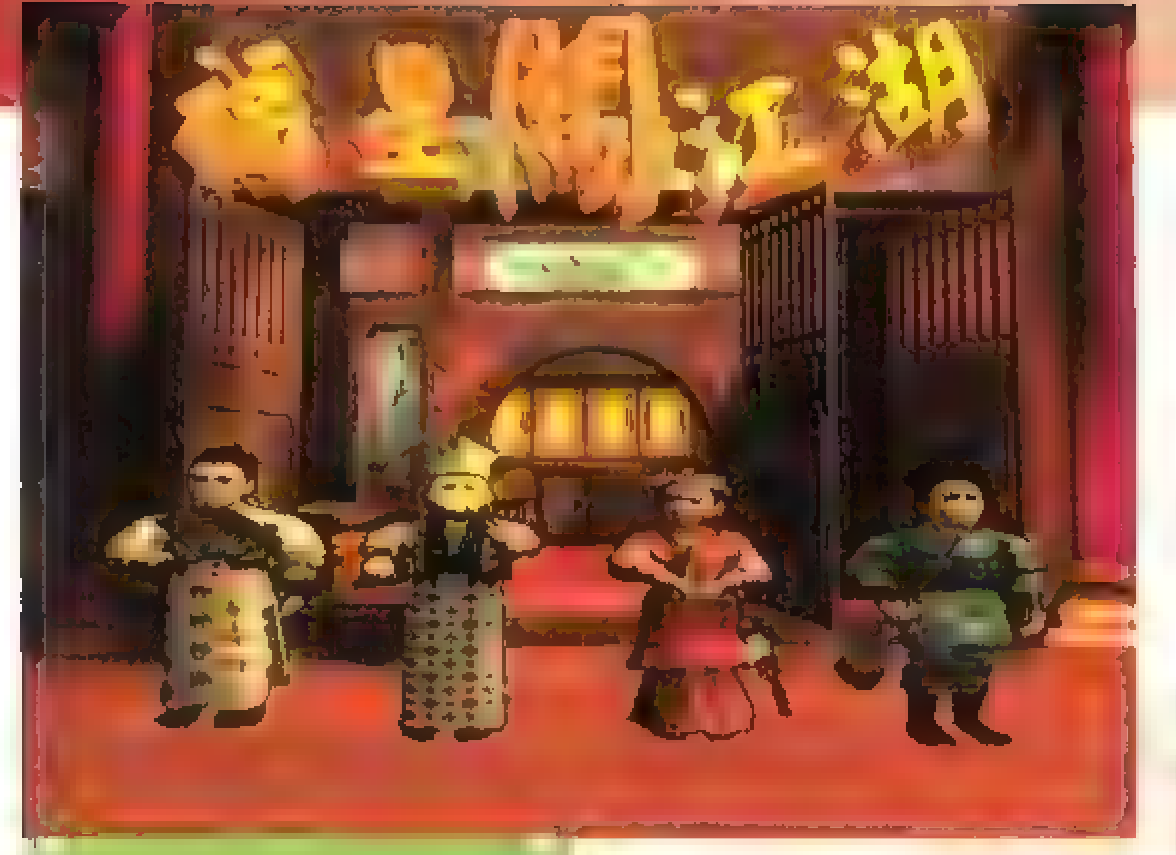
龐大的戰鬥角色、關卡場景

玩家隊伍可於冒險途中進入商店選購食物、藥水、地圖等物品，藉以補充體能、提昇戰力、或於後續途中取用物品。

遊戲中還有近八十餘種的遊戲角色登場，計有星將、戰鬥、咒法、龍族、冥怪、魔獸等各種類別，其中星將角色多達十二款，讓玩家可以任意選擇適合自己的星座主角組隊征戰；遊戲視野多達十二個星系，超出百種的關卡場景，讓玩家進行冒險之餘，一次玩個夠！



交錯式的冒險場景



福星闖江湖

可愛的人物　平凡的英雄

福星闖江湖的故事背景是設定在明朝，內容描述一個平凡人物李追星成長的過程，在遊戲中玩家所扮演的就是這位號稱〝茅城神童〞的李追星，爲了追尋理想，行走江湖的種種歷練，玩家從遭遇一些紈褲子弟的陰謀陷害開始，經歷武林大會的盟主選拔，到少林武當解決紛爭，接著深入白蓮教和彌勒教探討身世之謎，一直到消滅福王、壽王爲止，種種奇奇怪怪的人物和奇獸，林林種種的武功和武器，都會讓玩家看見一個前所未有的武俠新世界。

檢閱畫面,讓玩家更易掌控

遊戲存取畫面

特別値得一提的是這個遊戲相當強調人物的個性，例如李追星就是個既聰明又不按牌理出牌的人，表妹蘇玉蓉則是一個外柔內剛卻又愛說笑的女子，李追星的養父李桑就更有趣，這個人不但很逗趣，同時因爲有愛喝酒又好色的毛病，使常常鬧出不少笑話，同時李追星還有兩個跟班阿福跟阿壽，阿壽有潔僻，成天拿著掃把，所以掃把就成了他的隨身武器，阿福隨身帶著一個筒子，筒子裡是一些餅干之類的食物，玩家如果在檢閱人物的時候就會看見他在吃東西，這樣的角色在遊戲中不斷的出現，所以整個遊戲雖然有嚴肅的主題，但是在玩時候卻充滿一種歡樂的氣氛。



這款遊戲是旭光以純 3D 的圖形製作方法的第三款遊戲，所以在圖形產生的方式上又有許多的轉變，第一是在色盤上對於亮麗的圖形風格重心定位，第二是加入卡通的比例和風味，第三是各關之間找出不同的圖形特色，第四是每一個人物都要有出劍和出掌以及各方向行走的單元，第五是每一個同伴都要有屬於自己

特殊型態的操作介面

部份劇中人物

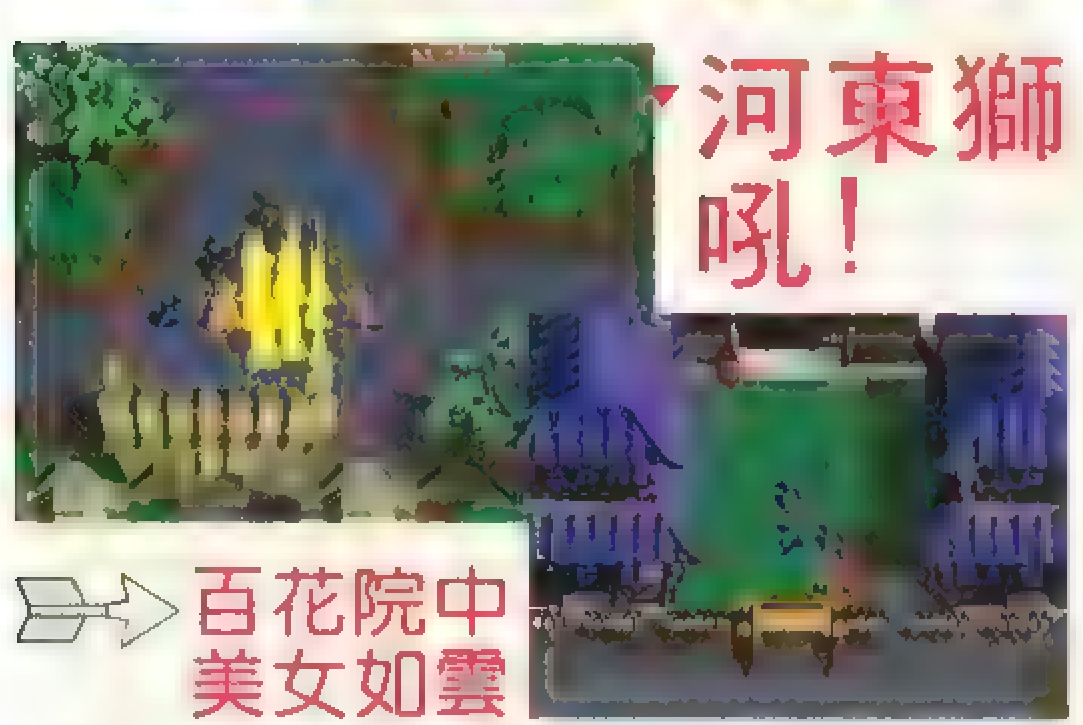


選個好武器吧！

這一款動作 RPG 所講究的是即時的作戰，因為遊戲的設計是以結成隊伍的型態來玩遊戲，所以在同伴的選擇上，遊戲就提供了各種方法，同時也因為是以隊伍的形式來作戰，因此也容許玩家可以自己決定要如何來使隊員進行戰鬥，操作方法是在檢閱隊員時就可以按鈕決定每一個隊員是跟著主角打同一個敵人，或者是自己找對向攻擊，還是要找敵人中較弱的敵人來打，或者是要一遇戰鬥便逃跑，於是玩家便可以視隊員的狀況加以切換，以自己最喜歡的方式來處理每一場戰鬥，又因為要強調每一個人的特質，所以在檢閱該隊員的時候都會出現這個人的一些小動作，相當活潑有趣。



五花八門的機關，高潮迭起的劇情



河東獅吼！

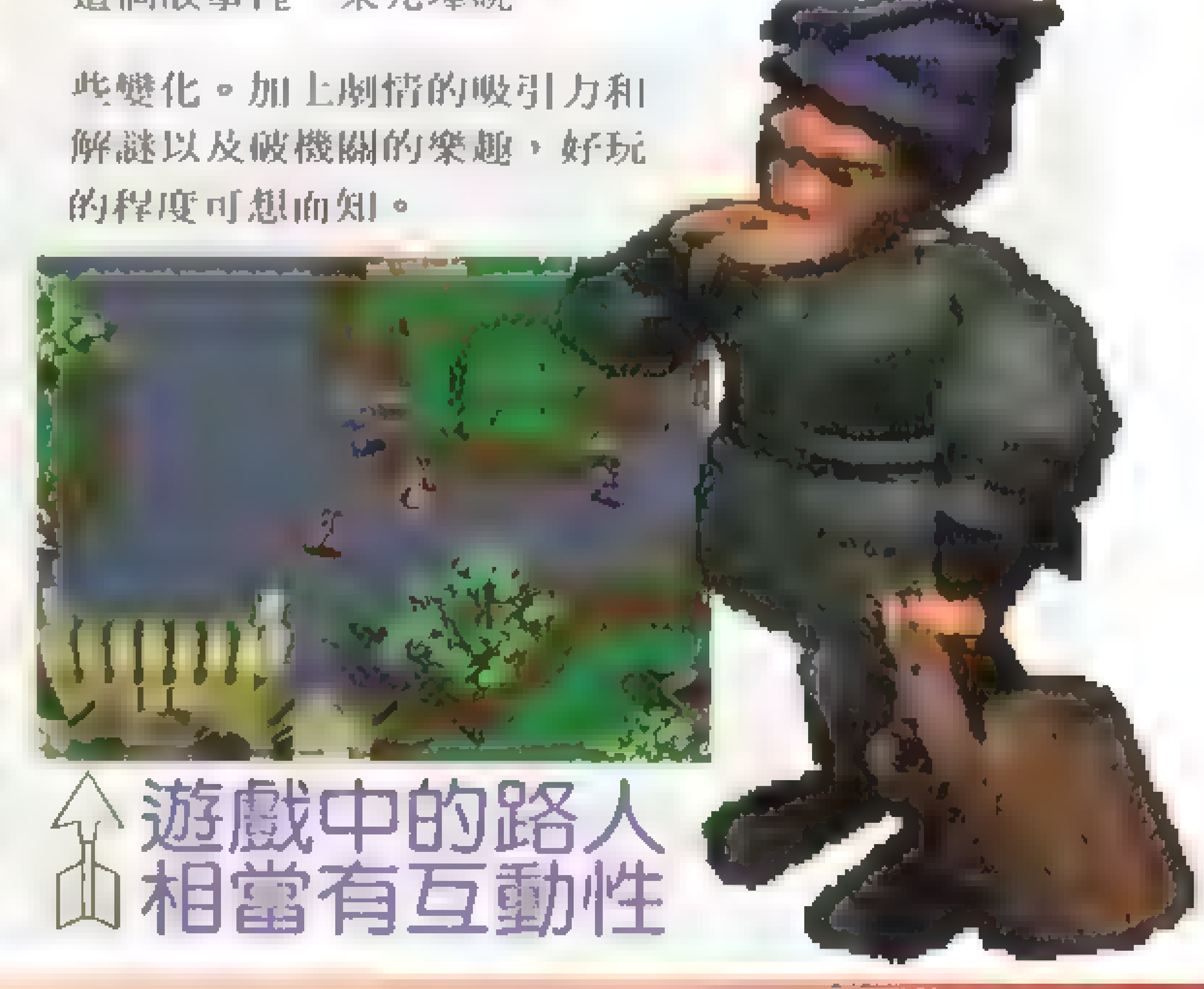
百花院中美女如雲

機關的變化在福星闖江湖之中，徹底的揭露出其重要性，以往的 RPG 遊戲往往在迷宮上設計的過於煩瑣，福星闖江湖則不同，這款遊戲以多變的機關形式來考驗玩家的智慧，機關的破法林林種種，各式各樣的方法都有，玩家在這方面想必是要面對前所未有的挑戰。

RPG 最重要的還是劇情，這款遊戲在劇情方面下了很大的功夫，也因為要使遊戲的劇情豐富，所以遊戲中出現的人物也不在少數，不但三教九流的人物都有出現，連官府也扯進這個故事裡，朱元璋晚年時期紛亂的社會型態和江湖中詭譎多變的特色盡在其中，像是傳說中神秘的彌勒教，羅漢、尊者和三護法出神入化的武功特色也都一一展現，尤其是一些原本出現在主角家鄉的小人物，有時便會搖身一變，成為失蹤多年卻隱居在市井中的武林高手，這種在一轉瞬間，一百八十度的劇情轉折，才真的叫人拍案叫絕。

的特色，不同於別人的動作，用以強調個人特質，第六是加入奇獸，作為特殊關卡的戰鬥要素。這個遊戲在遊戲風格上由上述事件做為指標，一步步實現，讓這款遊戲更趨精緻。

簡單的操作、多變的樂趣是旭光設計遊戲的指標，再來才是遊戲的內涵，福星闖江湖的操作非常簡便，玩家帶著隊伍時，只要操作主角就好了，其餘的人會根據玩家對他們的移動攻防指令自動進行，同時這款即時 RPG 對於戰鬥狀況不作地圖切換，直接在地圖上戰鬥，所以整個遊戲不會因為戰鬥而中斷（除非檢閱隊員資料），玩家只要一隻滑鼠就能操作到底，這樣的設計方式使得整個遊戲的流暢度大為增高，同時也使得玩家所面臨的狀況更多了一些變化。加上劇情的吸引力和解謎以及破機關的樂趣，好玩的程度可想而知。



遊戲中的路人相當有互動性

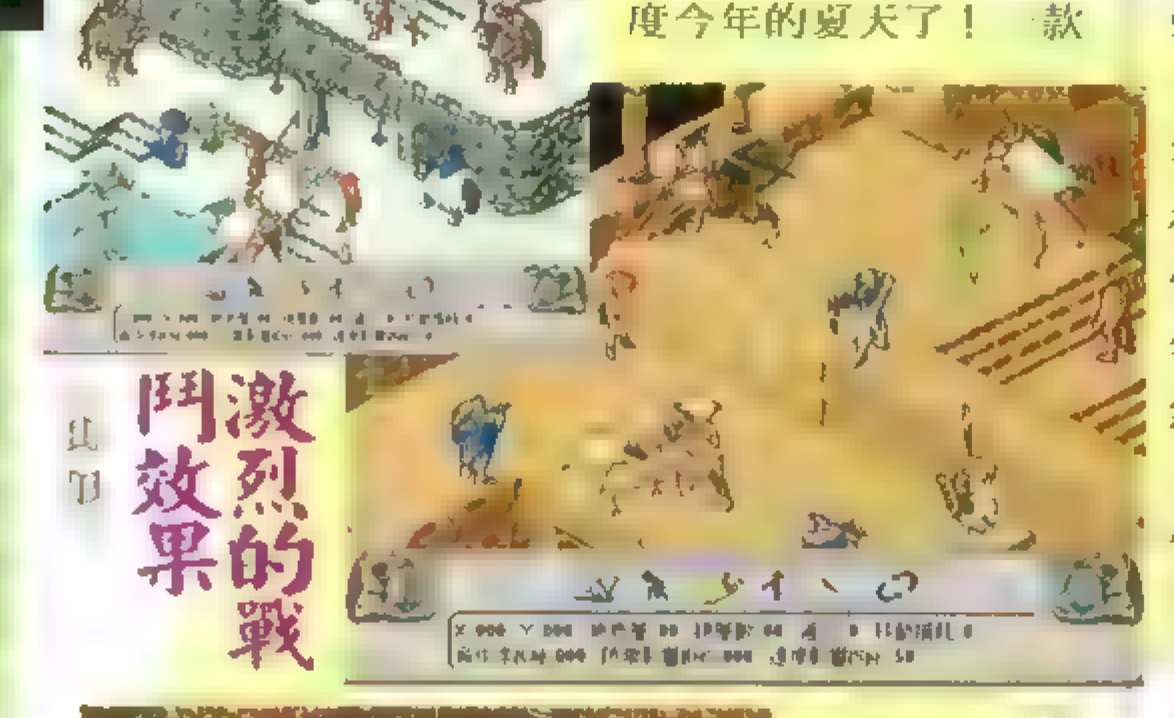


聖戰英豪

聖戰一路拼殺、英豪前仆後繼

你是喜歡打打殺殺，以殺盡天下人爲己任的“練功狂熱份子”？還是專研攻城掠地，爲兵法廢寢忘食的“戰術迷”？不管你是哪種人，不必再擔心虛度今年的夏天了！一款讓你久等的遊戲～『聖戰英豪』，將要殺到你的電腦螢幕前面了！『聖戰英豪』不但有精緻華麗的畫面與精彩的故事劇情，而且它還是少數幾部可以在中文視窗95系統下的國產遊戲。

『聖戰英豪』構築在一個充滿戰亂、小國林立的安塔利亞大陸。你扮演立志復國雪恥的年輕公主～菲莉絲，當然啦！你的領土在地圖上絕不會是最大塊的，相反地，你的薩馬尼亞王國在大陸上不過是一丁點大而已，而在你四周卻是強敵環伺，至於人員方面，除了幾名忠心耿耿的部下之外，王國內也沒有太多的人力資源供你揮霍，而你的使命則是一個城一個鎮的，攻下大陸上所有的獨立公國。

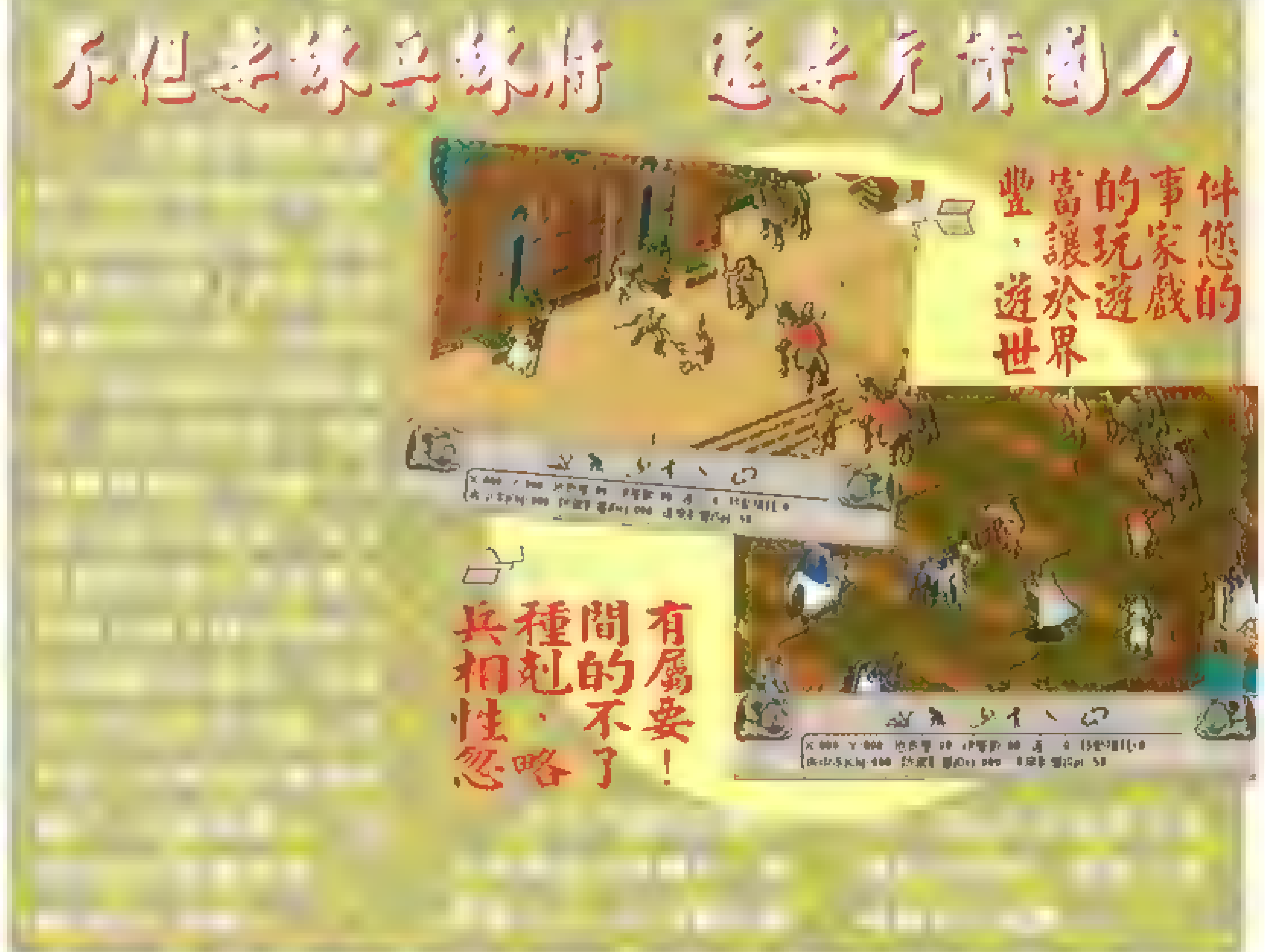


激烈的戰鬥效果



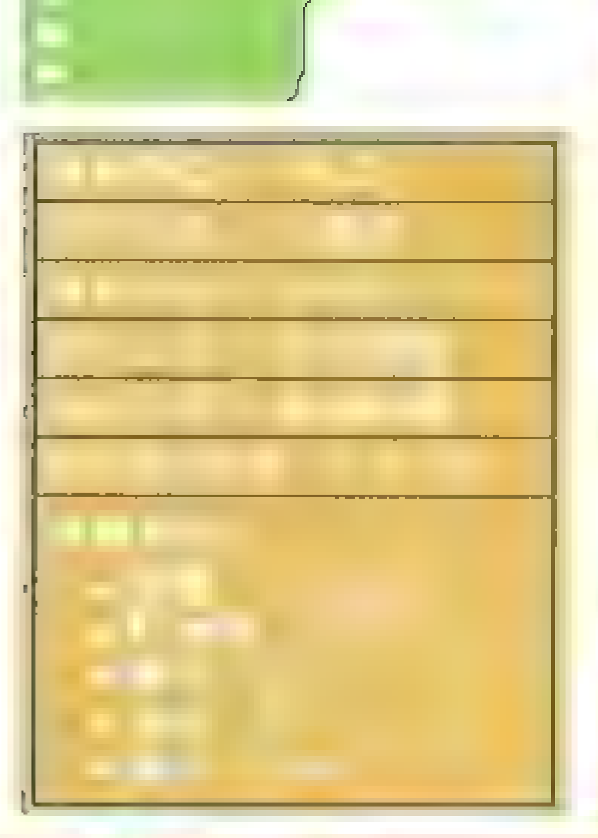
多達三十餘種的角色

不但要練兵練將　還要充實國力



豐富的事件，讓玩家悠遊於遊戲的世界

兵種間有相剋的屬性、不要忽略了！



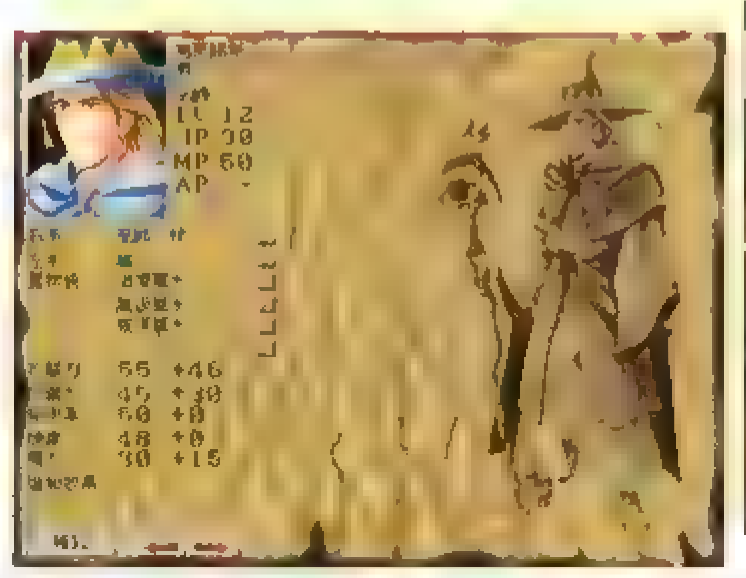


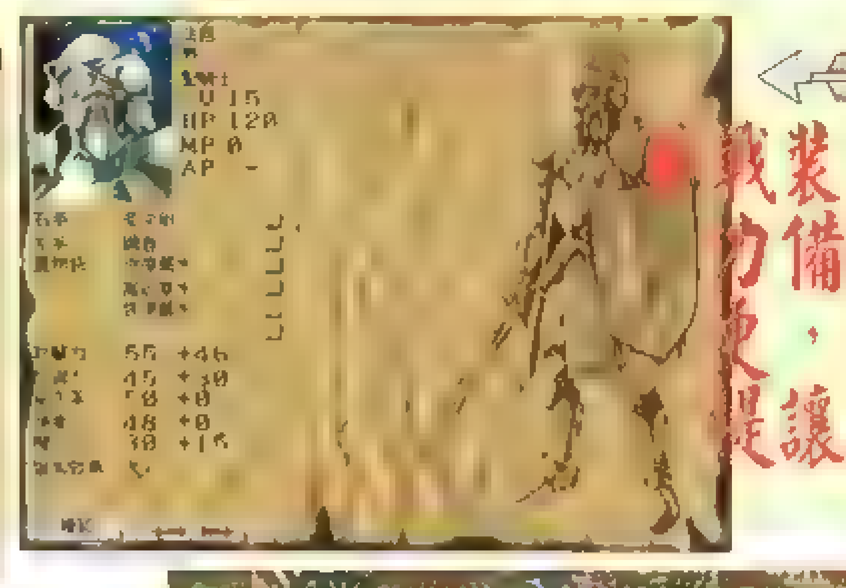
「強兵悍將」是勝利的前提

「聖戰英豪」採用640×480 256高解析模式，遊戲中的戰鬥畫面採用3D的45度視角，除了城鎮巷戰和野戰之外，還有城堡要塞的攻防戰。據微波開發部透露，光是戰鬥場景就多達一百多個；加上十六層高度的地形，使戰鬥畫面的立體感十足，特別是高度的差距會連帶影響攻擊的難易度，因此大大增加了遊戲的靈活度。

另外，「聖戰英豪」設計了十數位特殊武將和數十種的兵種，任由玩家們自行編組部隊參戰；在兵種方面以徵召而來的步兵爲基礎，隨著經驗值的累積和屬性的培養，玩家可以將他們訓練成爲能征善戰的聖騎士與黑騎士，或是法術超強的聖法師與妖術師。

至於武將方面，「聖戰英豪」中每一位特殊角色都有自己獨特的造型與攻擊方式，尤其是魔法師類的角色還能施放威力強大的魔法。所以戰場上的武將對決經常是戰鬥的重頭戲。在許多特殊事件的戰鬥中，只要撿到用新技術或新材質所製的新兵器，就可以帶回去進行研發，從某些敵方的武將還可以取得特殊兵器，來裝備我方武將提昇戰力。





新兵器的裝備，讓戰力更提



魔法效果也是賣點之一

運籌帷幄用巧思 馳騁沙場遊戲中

調兵遣將也是一種享受喔！

財富是戰爭的動力














多年來國內的漫畫市場，大多被日本引進的「舶來品」所佔據，一直沒有出現一套適合中國小朋友閱讀，兼具教育性與娛樂性的作品出現。直到東立出版社推出了強勢鉅作「眞命天子」之後，此種「外來和尚會念經」的觀念才逐漸被導正過來。一向推動遊戲軟體中文化不遺餘力的華義國際，基於推薦青少年良好遊戲軟體的宗旨，特別情商東立出版社，提供「眞命天子」的故事腳本，將這部揉合「三國志」與「封神演義」兩大歷史鉅作的漫畫作品，改編成遊戲軟體，透過電腦遊戲的呈現方式，將這部佳作推薦更多的青少年玩家。

「眞命天子」的漫畫內容是敘述：晶王朝暴虐無道，天下群雄四起，當時天下間傳聞有兩位「眞命天子」，也就是遊戲中的兩名主角，分別是：紫微星下凡的李玉、白虎星下凡的劉雍。就爲了這個傳說，晶國及天神教派出兵馬四處追殺兩名主角，隨著故事發展，李玉將率領以土匪、強盜所組成的「黑旗寨」義軍；而天生神力、武藝超群的劉雍則取代晉王，率領起晉國的部隊。故事中的各式奇人異士，在遊戲將展現各式：密技、必殺技、及魔法，如何將善用這些江湖奇人，也是遊戲的重點之一。

眞實戰場的建立…

「眞命天子」是以時下最流行的「即時戰略」爲遊戲主軸，並且開發出前所未有的創舉－「眞實戰場」的全戰場擬眞作戰模式。「眞實戰場」有別於傳統即時戰略遊戲，採完全俯視的 2D 畫面，而是改用四十五度傾斜視角來模擬作戰空間，並且提供六個旋轉視角，讓玩家可以依各人喜好，來調整進行遊戲時的視線角度。

採取斜視角的目的在於：加入建物的高度限制。相信玩過「魔獸爭霸 2」的玩家都十分清楚，任何遠距離的攻擊（如魔法、砲車），都沒有將高度的因素列入考量。也就是說，不論你的城牆築得再高，敵人照常可以「穿過」高牆，一砲砸進城內。而「眞命天子」創新的高度設計，便是針對此一「不合理」的戰況，遊戲中加入了高度的限制之後，高地城牆、陷阱、藏兵洞

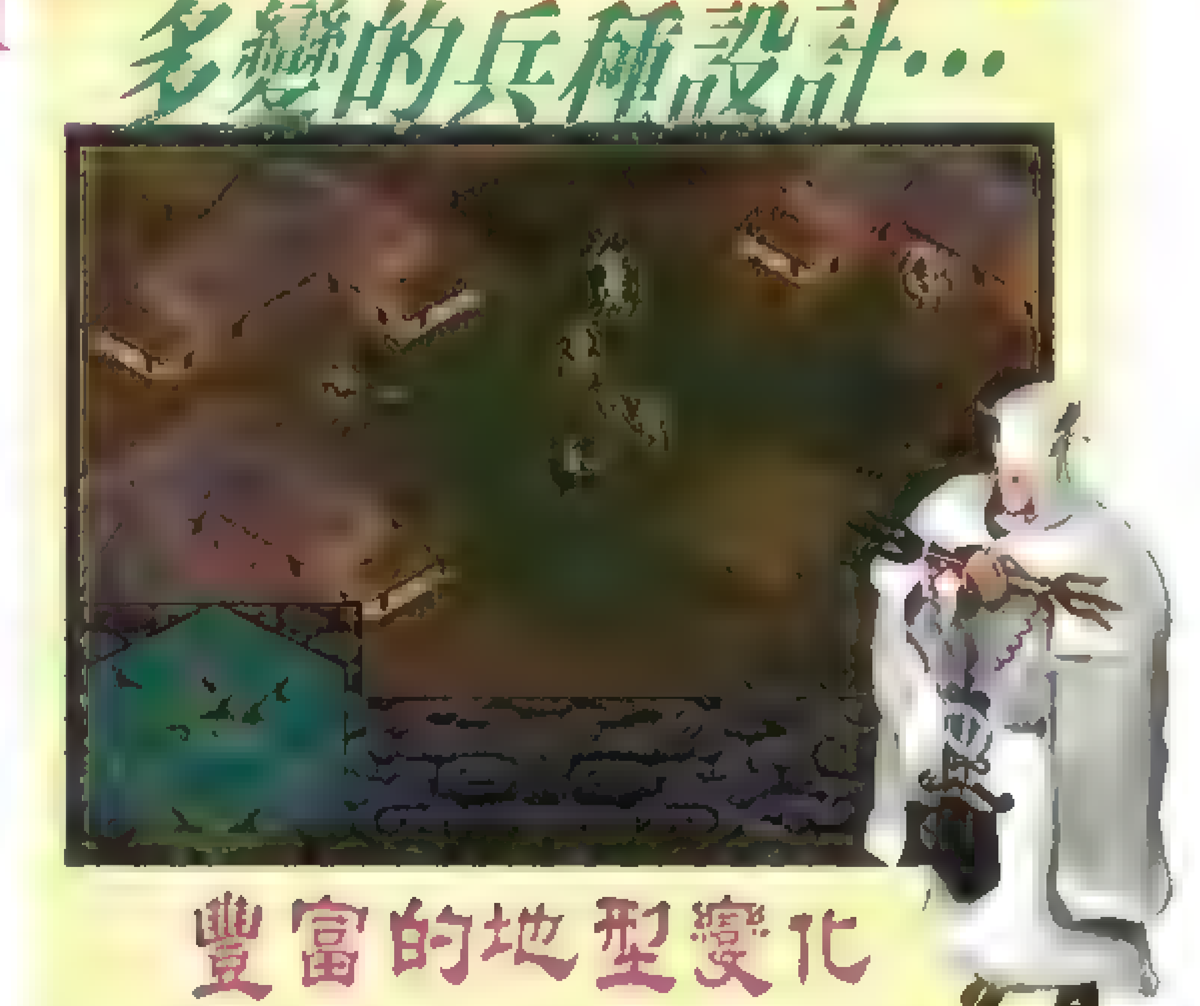
真命值的採用…

一般的即時戰略遊戲，千篇一律地只是比較誰的「手快」，幾乎完全不考慮戰術與戰略上的運用，為了豐富遊戲的變化性，「真命天子」特別加入了「真命值」的設計。每個在遊戲中登場的武將都擁有一個「真命值」，此數值的高低將會影響到武將統御部隊的能力，「真命值」愈高，部隊的攻擊與防守能力愈強。數值的高低將完全取決於您進行遊戲的方式，假如您過度徵兵，或是作戰時破壞民宅或無故傷民，您的「真命值」將無可避免地受到嚴重下降，部隊的整體殺傷力亦會降低，將對您攻略遊戲造成莫大的阻礙。

後勤補給的重要在遊戲中也是不可忽視的一環，由於「真命天子」每個關卡的地圖面積都非常遼闊，因此後勤補給網的建立顯得特別重要。當您在遠征攻擊敵人之前，您必須建立補給線，也就是設置糧站與醫療站。當您的士兵瀕臨飢餓或死亡關頭時，您可以將它們遣回糧站，待補充完體力或療傷完畢之後再度出陣迎敵。此一設計不但反映了戰場的實際狀況，更凸顯了戰術的靈活性。舉例來說，您可以從中切斷敵人的補給線（或直接攻擊糧站），將失去支援的敵人包圍；相反地，您也必須考慮運糧馬車的安全，適時地給予保護，以上設計，不正說明了戰爭的複雜性嗎？

各自的地形效果，才能顯現出來。如站在高地上向下用箭射擊，給予敵人的殺傷力，比起站在平地上攻擊將要高出許多。

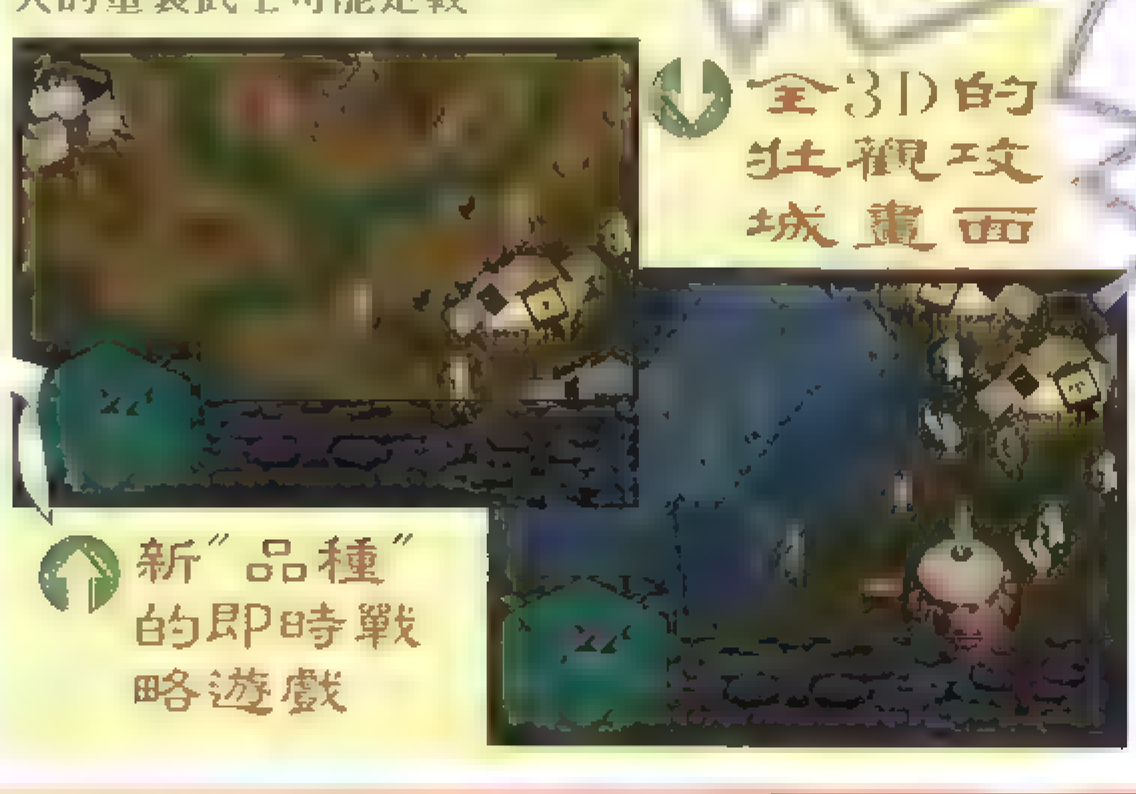
多變的兵種設計…



豐富的地型變化

在您投入金錢與人力分別興建工房、木工房、馬房之後，便可以將原先招募到的壯丁升級為：弓兵、騎射兵、盾甲兵、強騎兵、長槍兵、劍士、重騎武士、狂力士、牛騎兵等以武器攻擊為主的各式兵種，當然也可以升級成為以魔法攻擊為主的護法、術士、大法師等，以魔法為主要攻擊手段的兵種。特別值得一提的是：以上兵種各有各的用途及特性，速度快、攻擊力較低的槍騎兵適合進行突擊任務；進行攻堅肉搏戰時，威力強大的重裝武士可能是較佳的選擇。此外如弓兵，雖然移動力欠佳，但將它放置於高處時殺傷力，卻遠遠勝過講究速度的騎射兵。之所以如此設計，乃是為了讓戰術有更多的變化。

「真命天子」同時結合了暢銷的故事劇本、一流的研發技術、精湛的美術素養與豐富的遊戲性等優點，並以刺激的即時戰略方式進行，在遊戲性與畫面質感與音樂呈現，絕對稱的上是「極品」。建議酷愛即時戰略遊戲的玩家們，一定要嘗試一下「真命天子」無與倫比的魅力！



↓全3D的壯觀攻城畫面

↑新"品種"的即時戰略遊戲



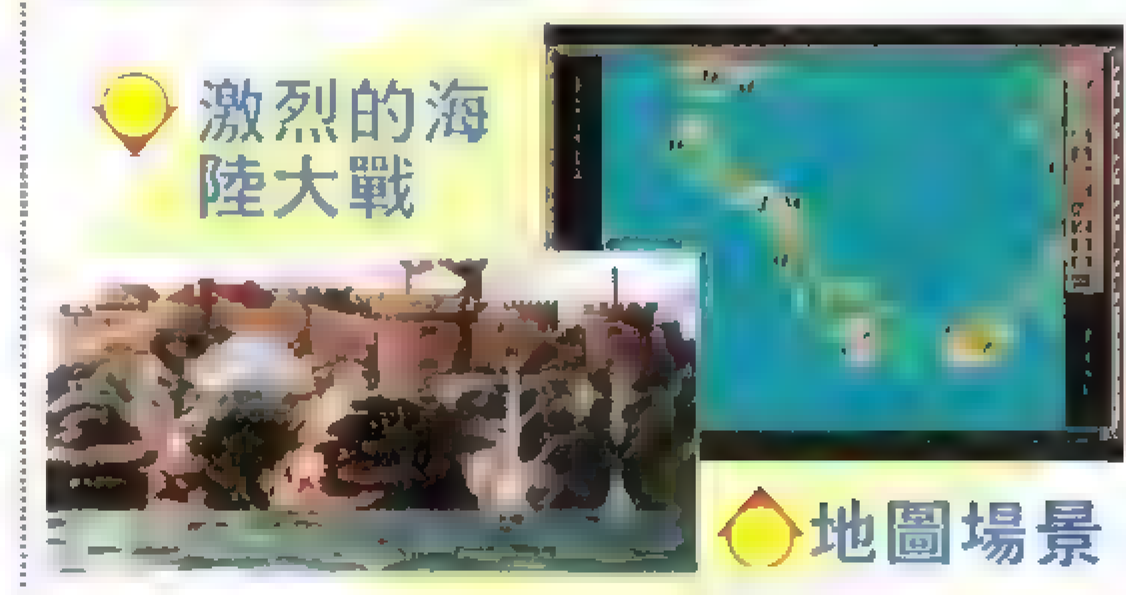


縱橫七海．誰與爭鋒

以優雅姿態航行於海洋上的帆船，在殖民時代時期曾經是叱吒風雲的主力艦船。本款遊戲正是以南洋一帶爲舞台，模擬帆船艦隊的戰略遊戲。以南洋地區爲殖民地的兩大帝國，爲了爭奪殖民地的主權，而展開一場驚天動地的大海戰。玩家將扮演海軍統帥的角色，率領所屬艦隊，以擊沉敵方艦隊爲任務。

遊戲中共有三個各自擁有情節的「故事模式」，玩家將扮演帝國海軍的總司令，將侵略殖民地的敵軍或海盜擊退，完成保家衛國的神聖使命。每個「故事模式」中都包含了不同的任務情節，如保護補給船的護衛任務；將入侵的敵艦擊沉，或是躲避敵人攻擊，順利逃離敵人領海等等目的不同的任務情節。

與一般戰略模擬遊戲不同之處在於：本款遊戲並沒有類似「生產單位」的設計，玩家必須利用遊戲開始的初期設定，也就是固定的資源進行建設船艦的工作。依據任務情節的不同，有些關卡中並沒有本身的港口，也就是完全無法進行補給與建造的工作，玩家有時必須在極爲嚴苛的條件下，完成任務。



激烈的海陸大戰

地圖場景

精彩絕倫的動畫

遊戲從起始畫面的動畫表現，就相當可圈可點。而且在本款遊戲中，還包括了任務的解說、船艦的建造與戰鬥方式的說明等等，除了詳細的指引之外，每個細節都還有其專屬的動畫輔助說明，讓玩家更能全盤掌握遊戲進行的整個狀況。不僅如此還可以進行網路對戰，本款遊戲可支援IPX、Internet、以及 Mod-en 對戰，讓玩家可與朋友一較長短，當然您也可以選擇與電腦進行捉對廝殺，不過電腦的智慧畢竟比不上人腦的多變狡詐。



還有清楚的說明喔！

被砲火無情的摧殘

遊戲類型／即時戰略模擬
發行版本／光碟版
國外設計公司／Megamedia
國內發行公司／華義國際
使用平台／WIN95
發行時間／暑假
硬體需求／
★適用機種：486DX2-66以上
★記憶體：8MB RAM
★音效：S
★模式：V
★操作：M



大海中的勇士

遊戲中的船艦與一般潛艇模擬遊戲所提供的不大相同，而是需要較高難度操作的帆船，這種完全依靠船帆受風力而快速推進的帆船相當特別，在遊戲中也有一定的數量，從小型的加雷艦，到擁有三層甲板、配有大型推進帆的三層火砲戰艦等等，合計共十一種不同的帆船，讓玩家有機會體驗另一種不同的樂趣。因為帆船的推進能力，幾乎完全取決於船帆面積的大小，所以船帆面積愈大的船艦，在推進能力上最為突出。但相對的，由於其體積較大，在啟動時的速度也將會非常緩慢；而在遇到岩石較多的淺灘時，吃水較多的大型船艦，也無法通過這些地區，這都是玩家要縝密考慮的地方。

此外在地圖上您還可以見到其他種類的建物，如要塞、港口等等。在艦隊遭受攻擊時，玩家還可以見到大型艦船緩慢沉沒的壯觀景象，相信這樣的表現絕對會讓您滿意。不僅如此玩家所屬的艦隊，還可以在自己國家的港口中進行建造或修理，所以無須擔心船壞了怎麼辦的問題，讓玩家能輕鬆的享受每一刻玩遊戲的時光。

再進行「對戰模式」時，雖然可以在一開始就建造大型戰艦（因為設定的初期資源較高），但是玩家若在往後被對方擊沉時，受到的「傷害」也比較大，所以要如何調度支配就是要考驗玩家智慧的地方囉！千萬不要好高騖遠，否則到時候可會賠了夫人又折兵的呢！基於以上原因，當您在組織所屬艦隊時，在船艦的各項配合上必須經過慎重考慮，以取得整體戰力的平衡為原則，可別太貪心喔！



捍衛家園的英勇艦隊出發囉！

快！趁機打倒對手吧！

兩種不同的攻擊方式

本款遊戲中的攻擊「武器」，包括砲擊與水手兩大類。大砲的威力與射程，雖會隨著船艦的大小不同而有所差異，但基本上還算是同一種模式的攻擊。砲擊的受害程度，在地圖與動畫上都可以看到，實際上當艦船遭受砲擊時，不但會出現火柱，迸裂衝天的水柱亦會出現唷！艦船以砲擊為攻擊主力，若命中對方艦船，畫面將會有很逼真動人的表先喔！

當鄰近敵艦時，您可以派出艦上水手侵入敵艦，進行可能會讓甲板染滿鮮血的近身肉搏戰，正如同經常在電影中出現，海盜掠奪的畫面一般。當您在肉搏戰中獲得勝利，將可以順理成章地「接收」對方船艦，在某些沒有設置自國港口的關卡中，您可以使用以上方式，來增加艦隊的數量。

遊戲中每個戰場地圖的面積大小都不相同，本款遊戲中共收錄了十七個關卡，讓玩家進行會戰時有更多的變化。在畫面的表現上細膩程度十分完美，對於各種船艦的推進力、戰鬥力等情報資料，都有詳細的視窗介紹說明。本遊戲中可使用的船艦共有十一種，分別為：舢板、接駁船、運輸船、蒸氣船、蒸氣護衛船、快速船、快速戰艦、巡洋艦、戰艦、雙層火砲戰艦、三層火砲戰艦，您記住了嗎？不清楚沒關係，等遊戲上市時您就可以慢慢研究了。



這樣的安詳可以維持多久呢？

差一點就正中目標

英勇出征去了！

帆船可是很有挑戰性的喔！





QQ三國志

各位來賓，歡迎大家蒞臨，三國盃無差別運動大賽，會場記者現在位於赤壁，為大家做現場連線報導，好，現在大會歌曲已播放畢，接下來我們恭請主席哀帝為大會致詞。

「各位評審、各位諸侯、各位親愛　子民們大家好，小帝今天舉辦場空前絕後的運動競賽，主旨是宣揚"勝不驕、敗不餒"的運動家精神，同時提倡全民運動的理念，並為下一任皇帝的繼任人選，做一個選拔，因為小帝深深相信身為一代君王，一定要具備強健的體魄，才能應付 3 宮 72 院的嬪妃無度的索求…（皇上，皇上，這場合實在不宜談論這個話題吧！）「喔，咳，嗯…那麼，小帝就言盡於此，現在我把現場交還給記者，並預祝大會圓滿成功，謝謝！

謝謝，哀帝為大家做了這精闢的演說，記者現位於 100 公尺短跑競賽的田徑場上，參加的選手有來自蜀漢的劉備、東吳的孫權、以及曹魏的曹操，他們今天為了爭奪天下，各個都是有備而來。


壯麗的赤壁場景


龍虎相爭三雄各不相讓

場上競技，各顯神通

比賽在裁判鳴鑼後起跑，首先我們看到的是老當益壯的曹操選手一路領先，緊跟在後的是孫權選手，劉備選手則是遠遠在後…但是現在情況有點改變了，東吳選手孫權奮起直追，…啊！曹操選手突然倒地不起，跌出鼻血來了，大會醫護隊急忙趕過去，看樣子老人家還是不禁摔的…眼看孫權就快抵達百米賽跑的終點，東吳選手穩操勝算的做最後衝刺。天啊！蜀漢的選手劉備使出了他的秘密武器－滑板，越過了孫權選手，直接抵達終點，獲得了短跑冠軍。

經過了 30 分鐘的休息後，記者現在帶大家來到了「賓果射箭競賽場」比賽已經開始進行了，選手們個各英姿煥發地展現神射功力。咦，這邊現場好像出了點狀況，劉備和曹操兩位選手，正在為射箭分數有所爭議，評審正起身準備往調解。嘴裡唸唸有詞，似乎不滿劉選手和曹選手為了這麼點分數也在吵，真是，哇！從他們身邊穿過一支強而有力的飛箭。 BINGO ！直接命中紅心！原來是東吳的孫權，果然是英雄出少年，天生神力拔得頭籌。這時走到一半的評審又走了回來，直接舉起孫權的右手，宣布東吳為這次射箭比賽的－ WINNER！」

可憐的曹操跌個狗吃屎






泳池落難記

遊戲類型／[illegible]
發行版本／[illegible]
使用平台／[illegible]
國外發行公司／天堂鳥
國內代理公司／天堂鳥
預定發行時間／[illegible]
硬體需求
★機種／486 以上
★記憶體／8MB
★顯示／[illegible]
★音效／[illegible]
★操作／K/M

爆笑耍寶遊戲中

各位觀衆，經過了一上午激烈競賽，炎炎日頭下，最清涼消暑的競賽莫過於「花式泳賽」了，選手們並列於岸邊蓄勢待發，在裁判一聲令下選手們以迅雷不及掩耳的速度，迅速躍入水中，朝對岸急速前進，哇～有蛙式、蝶式、自由式、還有狗爬式，眞是精彩極了，咦？這曹操選手爲何遲遲不肯下水？手裡還提了個水桶，竊笑不已？莫非…糟了！曹操將水桶內的東西往泳池裡倒，OH ！ My god ！裡面裝的是〝電鰻〞，劉選手和孫選手慘遭電擊，慢慢呈現昏迷狀態並浮出水面，看樣子曹操選手是不戰而勝了！

各位觀衆，現在比賽已接近尾聲了，三雄成績都很優異，評審團正在開會決議－到底金牌要頒給誰，哀帝左思右想也拿不定主意，現場一片混亂，觀衆們各自擁護自已支持的選手，而爭論不休。

各位！哀帝開口了，既然三雄成績都並列第一，評審也無法評定由誰來領這面金牌，那麼就由小帝提供 43 個城池來作一考驗，誰能完全攻佔這些領土，誰就是眞命天子。這是什麼理論，簡直就是官逼民反嘛，漢朝有這款昏君，也難怪要步上滅亡之路，記者報導到此。也準備投筆從戎，做做統一天下的美夢去囉！看過了記者詳盡報導後，相信讀者都了解這是一款以三國爲板本，爆笑版的策略型益智遊戲。

當玩家挑選一位代表自已的君主後，便拉開了 QQ 三國志的序幕…。遊戲中玩家可任意前往欲攻佔的城池，在地圖上分佈著許多寶物庫和機會點，供玩家探索其中奧祕，路途上還有一些可愛的 NPC 活動著，增添遊戲的樂趣，到達城池前，會有守城將領出來應戰多種戰鬥模式，和爆笑攻防戰及誇張的魔法是遊戲中最大的特色。



兩人爲了這種成績爭論不休

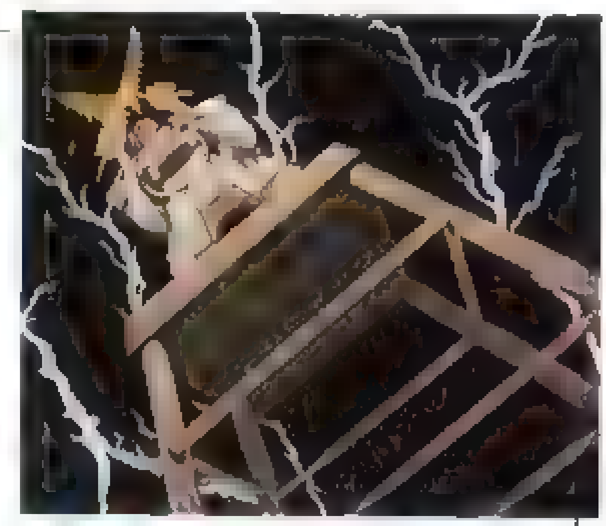
曹操拉弓英姿

劉備正在做暖身操

另類風格、真正好看

佔領城池後，城內有武器店和道具屋，是您爲愛將提升戰力和恢復體力的最佳場所，市集附近還有路人行走，別忘了多和他們 Talk Talk ，會有意想不到的收獲唷！特別注意的是 QQ 三國志是一款即時的益智遊戲，所有動作都有時間運算，進行遊戲時。別忘了，隨時查看自己的狀況欄，留心金錢和體力值的耗損，當負債超過三個月或體力不支時，可會導致 GAME OVER 喔！所以善用得來的稅金及購足恢復性質的道具，才能防患於未然。

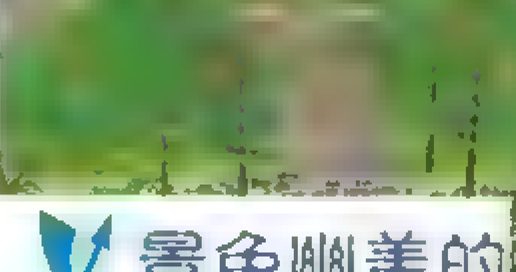
對了！提醒您，另外 2 名對手也虎視眈眈地，伺機給您致命的一擊，請小心防範。當然您也可以購買一些陷害類的道具（如破壞他人建築的道路…），給他們一點顏色瞧瞧！現在就請您準備好，進入 QQ 三國的世界中，施展您的雄才大略，過過統一天下的癮吧！



發生乾旱軍師祈雨

蝗蟲過境農作物全毀

想不到小小的電鰻竟有如此強大的威力



景色幽美的審果射箭場



三國志演義2－赤壁



「三國志演義」系列在遊戲的古典感與民族風味上一直維持的很好，尤其是在第一線的美術工作上更有刻意求好努力，此次的「赤壁」自然是不在話下了。

「赤壁」的美術製作上雖然仍採用640×480×256色的Super-VGA 畫面，但是為了整個遊戲的畫面考量，則設定了三組的色盤來詮釋不同風格的畫面；主畫面的色盤充滿寫實的材質表現能力，遊戲畫面的色盤則極具鮮明與活潑的生動感，劇情用的色盤則在風景人物的表現上特別突出；因此光畫面本身便足以帶給觀賞者不同的心情感受。

其次，在畫面的協調度上，「赤壁」也做了用心的調整，也就是說，不論玩家將螢幕的亮度如何調整，遊戲畫面都不會對玩家造成困擾。畫面太暗的時候，重要的數字、物件、作戰單位、地形及單位資訊照樣可以清楚可見，而當亮度太高時，整個畫面又不會顯得刺眼與不協調；由此可見，製作公司當初在色盤的決定上便做了相當用心的設計。


影片動畫
曹軍入荆州城

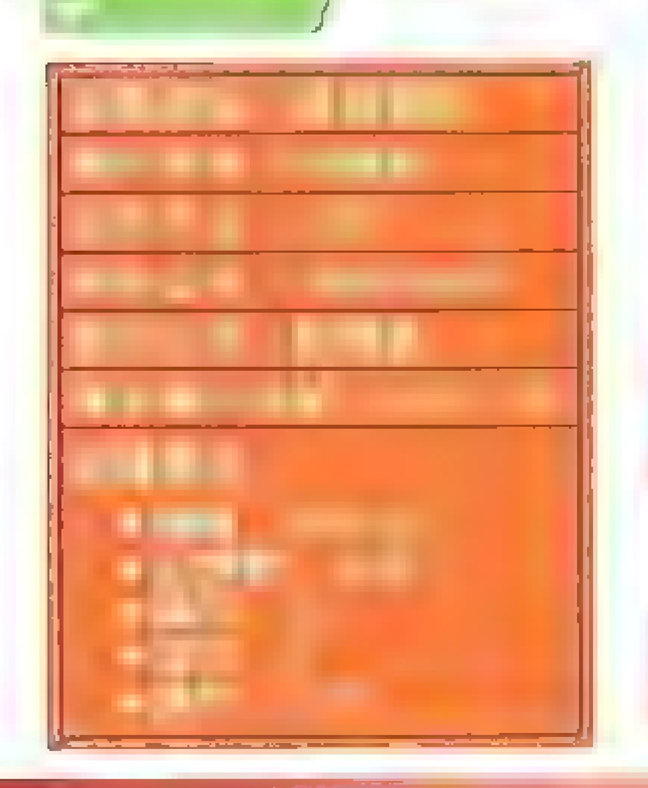
檢視大軍，曹操信心滿滿

融入時代背景的娛樂效果

三國遊戲的魅力，主要在於整段三國歷史的戲劇效果，由於大家對於三國歷史的來龍去脈早已遠勝於諸葛孔明，因此在遊戲進行時的親切感便成了舉足輕重的樂趣。

如同歷史，不同的陣營有不同的優劣特性：曹操擁有豐富的資產與龐大的將領群與士兵數目；劉備錢少兵也少，但是卻擁有能征善戰的將領與天下第一軍師；而孫權則擁有戰略才子周瑜與訓練精良的水軍部隊。這些先天上的戰略特性，在「赤壁」遊戲中都將忠實的反應出來。


首戰出擊



戰船臨風



主畫面－赤壁

三國遊戲的即時時代

與前作「官渡」一樣，「赤壁」遊戲的進行是採用分秒必爭的即時作戰方式，但不同的是，爲了將遊戲的娛樂效果徹底發揮出來，遊戲不再賦予玩家操控大局的作戰方式，而改以前述以階段關卡的過關方式進行。

遊戲中加入了建造、生產與升級等新玩法，玩家可以建造帥帳、糧倉、錢莊、木材廠、兵器廠、騎兵帳、步兵帳、弓兵帳、水軍船樓、高塔以及營寨牆等各式建物，以紮實戰備生產工作；其次，訓練工人開始砍材、收稻、採礦及建設等，厚植我方的戰略資源；接下來便是大量生產各式戰鬥單位，準備大舉進攻敵陣。



決定扮演陣營

敵軍奇襲

搜索小隊

厚植戰力是一切的基礎

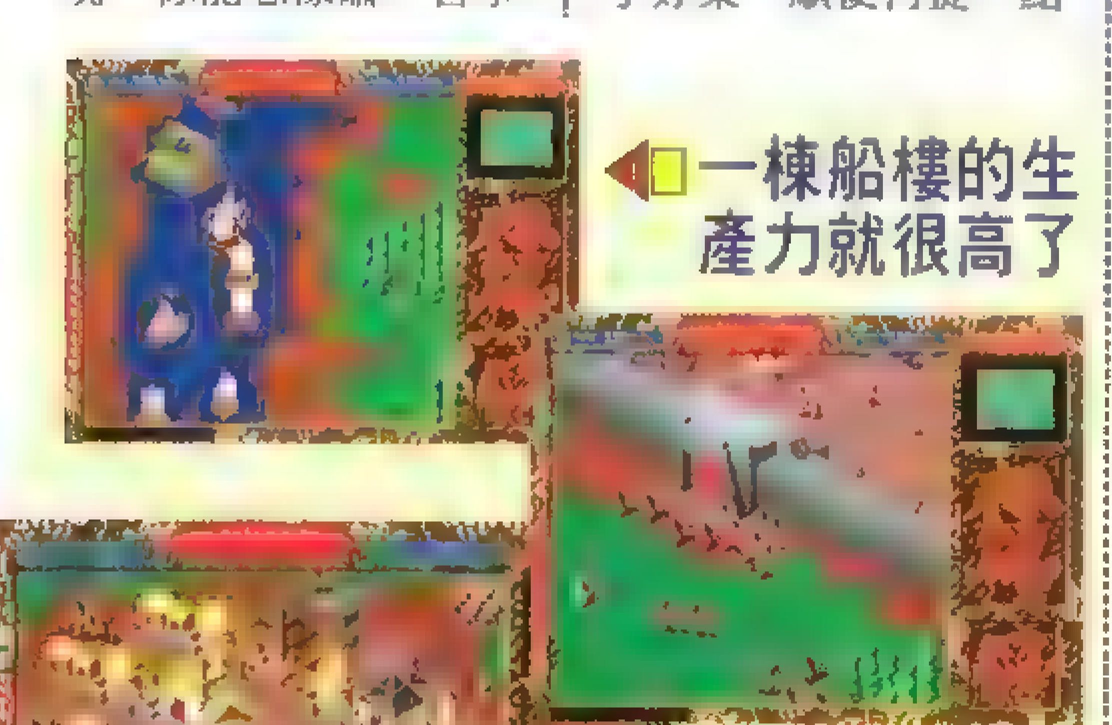
兼具古典與現代的民族音樂

氣勢磅礡的戰鬥音樂向來就是該系列遊戲的特色，此次「赤壁」在遊戲配樂上依然用心良苦；以古典的旋律爲主，搭配現代的樂器表現，你能想像簫、古箏、法國號、長笛、木鼓及電子合成樂搭配的盛況嗎？大陸的配樂一向有其水準在，尤其是音樂本身所夾帶的文化與民族風格更是招牌的拿手好菜。順便再提一點，遊戲支援多人連線對戰，舉凡直接串列連接、數據機連接、區域網路連接及網際網路連接都有支援。

「三國志演義」系列之「赤壁」在大陸方面將以單光碟的標準版與雙光碟的豪華版上市，豪華版的內容將包含全程語音及更多的混合媒體表現；台灣方面將直接代理豪華版的繁體中文改版，預計上市日期約在今年夏秋之際，各位三國玩家、各位即時高手，錯過「赤壁」、錯過精品。縱觀中國歷史，那段風雲能有如此憾天震宇的魄力，跨越了數千年，依然是諸人目光所炙，舉天下論，唯有三國。「三國志演義」系列續作「赤壁戀塵」，期待玩家一同回到歷史的分界，與眾梟雄共較天下。



陣容堅強的水軍部隊

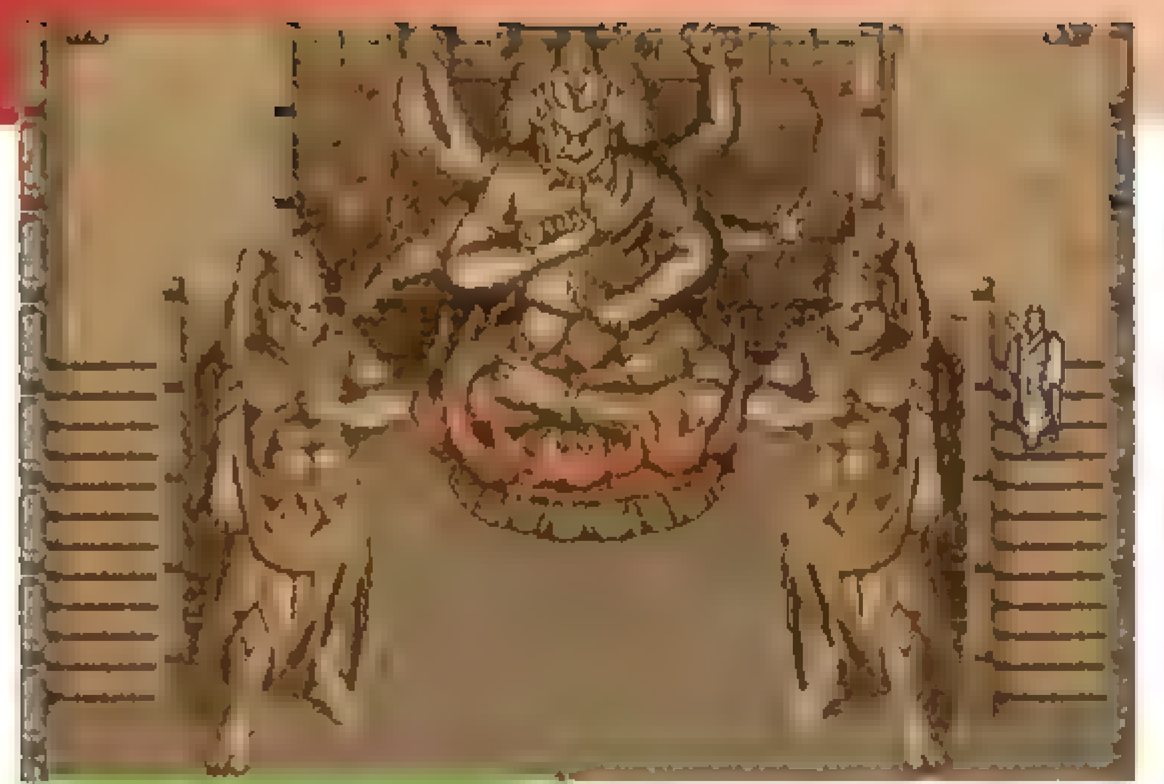


一棟船樓的生產力就很高了



大軍守城，何人敢侵

密集的市鎮



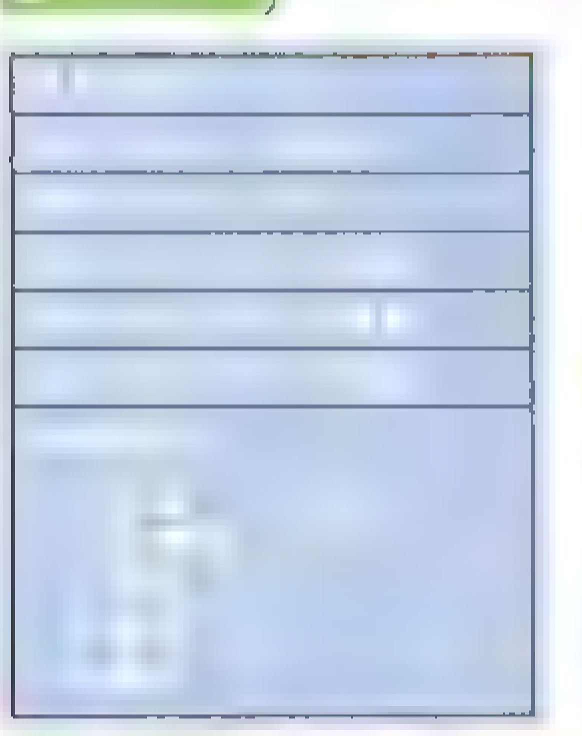
『俠客英雄傳3』小組不眠不休的工作了參年，即將推出他們眞正嘔心瀝血的成品，以回享玩家的期待。研發小組本著『做出更精緻產品』的精神，在遊戲中注入更多的生命力，所以才會在發行的時間上一延再延，現在就讓咱們一同來瞧瞧遊戲的新風貌吧！

新穎的點子設計



一般的傳統角色扮演遊戲在設計上，須要主角不斷的打鬥練功以取得較佳等級，昇等以後才能增加功力或者是取得比較好的武器系統，例如在傳統武俠角色扮演遊戲中，主角打敗敵人以後可以昇等，並且取得寶劍來提昇主角的戰鬥能力；一些寶物在傳統角色扮演遊戲中也有可能藏得很隱密，主角往往上山下海才能找得到這些寶物，一般玩家玩久了以後，會產生疲累的感覺。而俠客英雄傳3在劇情的編排上就摒除了這一方面的設計，而以劇情來主導整個遊戲的走向，主角在遊戲中可以挖掘到礦石，再在城鎮的打鐵鋪中尋找鑄劍師傅熔解礦石造劍，也可以將在林野間採到的物品來配製毒藥，這些新穎的點子是在傳統武俠角色扮演遊戲絕對看不到的創意。

玩家在進行遊戲時會感受到這支遊戲的企劃人員對於劇情中各個人物鮮活的塑造，彷彿就是現今社會中人類的嘴臉，世態的炎涼、人與人的勾心鬥角，當然世間還是有正義之士，但是爲數不多就是了，玩家不妨用看故事的心態，流覽一下故事中人物的性情刻畫。





精雕細琢的背景捲軸



現今大部份電腦遊戲軟體的背景捲軸都具備了亮麗動人畫面，這也是吸引玩家去玩傳統角色扮演遊戲的一大主因，但是『俠客英雄傳3』在這一方面的刻畫上，就有別一般傳統武俠類的遊戲軟體，俠客英雄傳3的背景捲軸中最大的特點就是揉合了大量的中國山水風景，這些中國山水風景乃是美工人員精雕細琢的結晶產品，不管在品質上或者是位置安排上絕對稱的上是經典之作，也難怪連日本SEGA的美術總監都豎起大拇指連聲贊好，玩家在遊戲中所經歷的亭台樓閣、小橋流水或是山川吊橋，都給玩家相當的驚歎，刻劃的如此細膩傳神，玩家就單單看這些山川或者是城鎮樓台就已經值回票價了。

採礦挖石、熔鐵鑄劍 深山採藥、配蠱煉毒



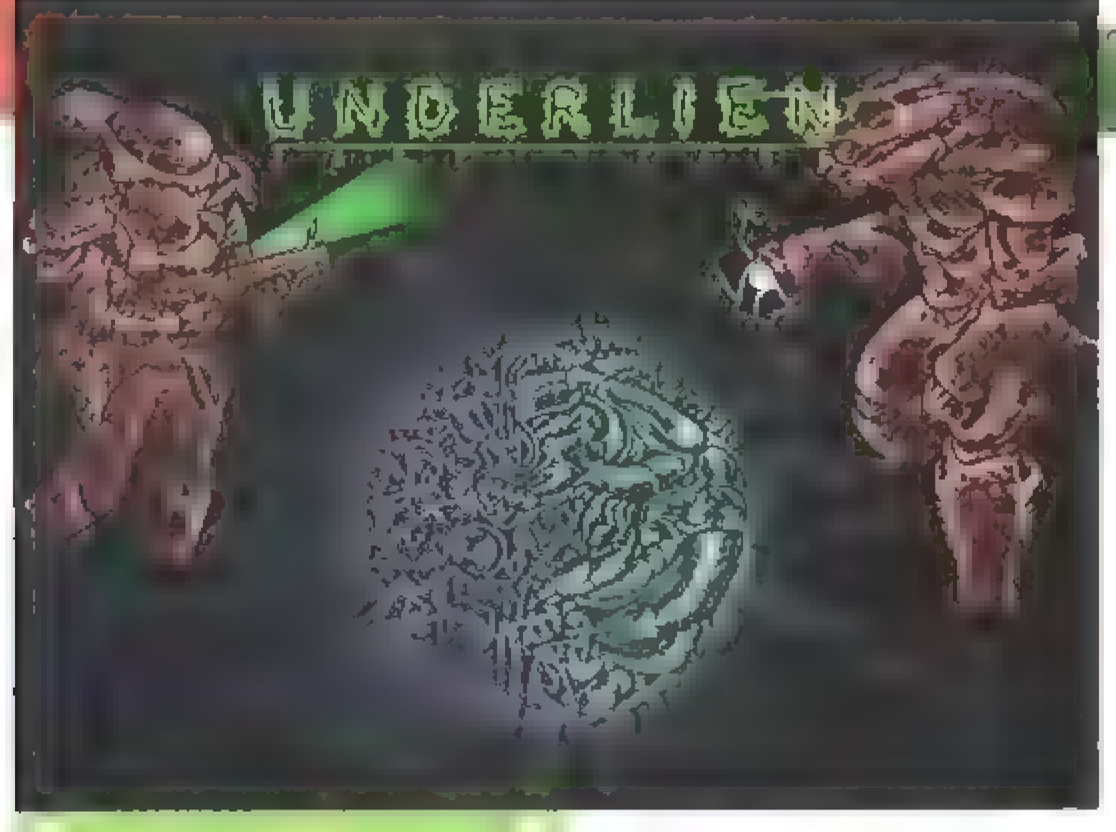


傳統角色扮演遊戲中的主角必須經過不斷的打鬥練功，昇級以後就可以得到較佳的武器或者功力，以進行下一關的冒險，多麼乏味啊！俠客英雄傳3除了安排練功昇等以外，主角還須在原野中採礦挖石，取得鍛鍊兵器的原石，再進入城鎮中找鑄劍師傅，熔鐵鑄劍以取得較佳的神兵利器；也可以在深山中採集藥草，配製巫蠱毒物，遇到較強的對手時就可以撒出毒物，剋敵致勝。這種橋段手法的設計在一般傳統角色扮演遊戲中是絕無僅有的，玩家不妨測試一下，玩玩不同風味的角色扮演遊戲。

遊戲的編劇人員，將俠客英雄傳的故事加以延伸，讓上一代的恩怨情仇重新設定，造就了俠客英雄傳3的故事大綱，基本上對於支微細節的描述完全捨棄，而將劇情的發展專注在主軸之上，整個劇情中充滿了武俠劇本的影子，玩家如果精通或者熟讀過一些武俠名著，玩這套遊戲就彷彿在武俠小說中神遊一般。

故事中揉合了明朝東廠宦官專政的一些史實，可以見到宦官任意殘殺朝中大臣、誅除異己；故事旁支中再加入東南延海的日本浪人燒殺擄略，爲患延海魚村；故事的主軸再以西域魔教欲染指中原武林做爲串場，鋪陳出精彩絕倫的俠義劇本，是值得用心一玩的角色扮演遊戲。

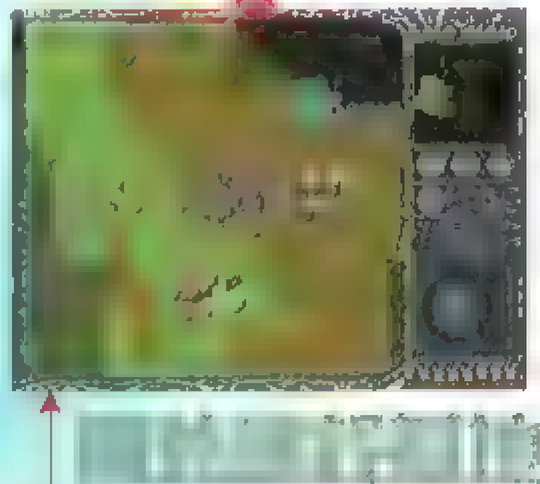




賺片追緝令

異星生命的X檔案





大地破師

故事發生在二十一世紀初期。科學家們發現一群即將撞擊地球的隕石，為了地球上生命的安全考量，科學家決議摧毀這批隕石，本以為一切完美解決了，不料有顆隕石落入西太平洋日本群島附近，墜落的威力引發了大規模的爆炸，並引起一連串的生態浩劫；為了解隕石墜落對地球生態的影響，並協助災害區域的復建工作，聯合國在該處海域成立專責的研究機構，一方面進行當地自然環境的研究，一方面則積極進行隕石的搜尋工作。

研究人員在隕石碎片中發現了一種前所未見的生命體，究竟是爆炸後讓某種地球生命發生極度的突變，抑或是發現了來自異星的新生命，這時候研究機構發生了離奇事件。不明的感染事件終止了整個研究，聯合國派出的調查員無一返回，在苦無對策之下，整個研究機構被下令摧毀，一切事件對外公佈為「四級生物危機」，沈入檔案…

2014 年，全球許多深地礦場陸續傳出礦工遭不明生物襲擊的傷亡事件，謠傳與臆測掩蓋了大多事件的真相，直到第一個被生擒的「地底生物」在大衆眼前公開展示，恐慌終於爆發。這些「地底生物」並不同於一般動物，他們具有高度智慧，有語言有文明，有社會結構，更重要的是--他們已在地底建立了龐大的殖民帝國，並計畫統治地球。平靜了多年的藍色行星，再度爆發戰火；人類對地底人，為了種族生存而戰，為了不被消滅而戰。

電影手法的遊戲動畫

遊戲走的是科幻戰爭路線，加上遊戲的主角一半是外型奇特的異星生物，因此，如何將這種劍拔弩張情勢與異星人的獨特文明完整呈現在玩家面前，幾乎決定了遊戲表現成敗的關鍵；從片頭動畫到畫面選單及操作的界面上，製作人員不放過任何的細節逐一去刻劃，你會發現每個界面都是各別去設計出來的，每一張畫面都能給人那種不安定的氣氛，這應該就是遊戲吸引人的地方。



任務成功!!



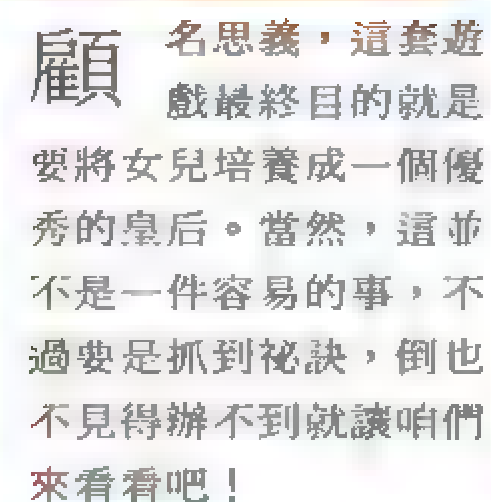
支援多人對戰功能

遊戲中支援多人對戰的網路環境機能，最多對戰人數可達八人，並支援同盟與 AI 對戰方式；遊戲中設計了二十個地圖場景以供多人對戰使用，但不公開專用的地圖編輯器，往後將以任務片的方式發行新的任務與地圖戰場資料。



皇后

訓練一個足以母儀天下的皇后



顧名思義，這套遊戲最終目的就是要將女兒培養成一個優秀的皇后。當然，這並不是一件容易的事，不過要是抓到祕訣，倒也不見得辦不到就讓咱們來看看吧！

對於皇后而言，知名度（聲望）是很重要的，要提高知名度就要多參加比賽，並爭取前幾名的成績。為了吸引皇帝，女兒的魅力也不能低囉！再者，皇帝並不喜歡沒有教養的女孩子，所以也要多注意女兒氣質的成長。

培養女兒的最終目的，也只不過是想看她有個好歸宿，過著幸福的日子。相信當皇后是個相當幸福的結局，終身享受榮華富貴。

如果你的能力數值不錯，又能夠在不大幅降低能力的情況下提昇罪惡，看來暴君的寶座就非你莫屬；什麼？這樣還是太平凡？沒關係，我們還有一些特別的結局，特別和各位讀者透漏一下，看過X檔案吧，你想過和外星人一起的下半輩子生活嗎…



余家奮打漁幫忙家計

路不拾遺過時啦！有錢快撿吧！

玩遊戲時，您會覺得賺的錢不夠花，能力提昇的太慢嗎？沒關係，我們到修行地圖去撿錢吧！在修行地圖裡，走在路上有可能會看見別人掉落的錢或寶物，在現實生活中當然你要有良心的路不拾遺，不過現在是在遊戲的世界中，不撿反而有點對不起良心（因為你不撿不會有別人來撿），而且那是製作小組專程留給你的，不用客氣，大方的把它撿起來吧！

不僅如此在修行地圖之中，雖然到處都充滿了怪物，但相對的也到處隱藏著奇特的事件。這些事件有些是提昇你的能力值，有些是給你功能特異的寶物，也有些是要你幫他解決事件的。這些事件一般而言都是好事，可以大幅提昇女兒的能力值，不過沒有達到事件要求的條件，或者根本找不到事件隱藏的地方，一切就等於空談。不過，這就是遊戲有趣的地方，要自己去把它找出來。如果一開始就把祕密都講出來，玩起來不就沒有意思了嗎？讓我們都轉職成冒險者，一起朝向未知的祕境前進吧！

不管是皇后也好，是老百姓也好，甚至是番幫的族長也好，『她』都是你的女兒，希望你好好的愛護她，做個新好父親吧！



耍槍弄劍的工夫可也不賴喔！



天涼好個秋賞月去！

能歌善舞



率領您的軍隊投入戰場吧

領國大戰略

『報告國王，通往紅國的橋樑被他們自己拆毀了，我們沒辦法過去攻擊，而且他們也派了兩千兵力守著那座斷橋。』

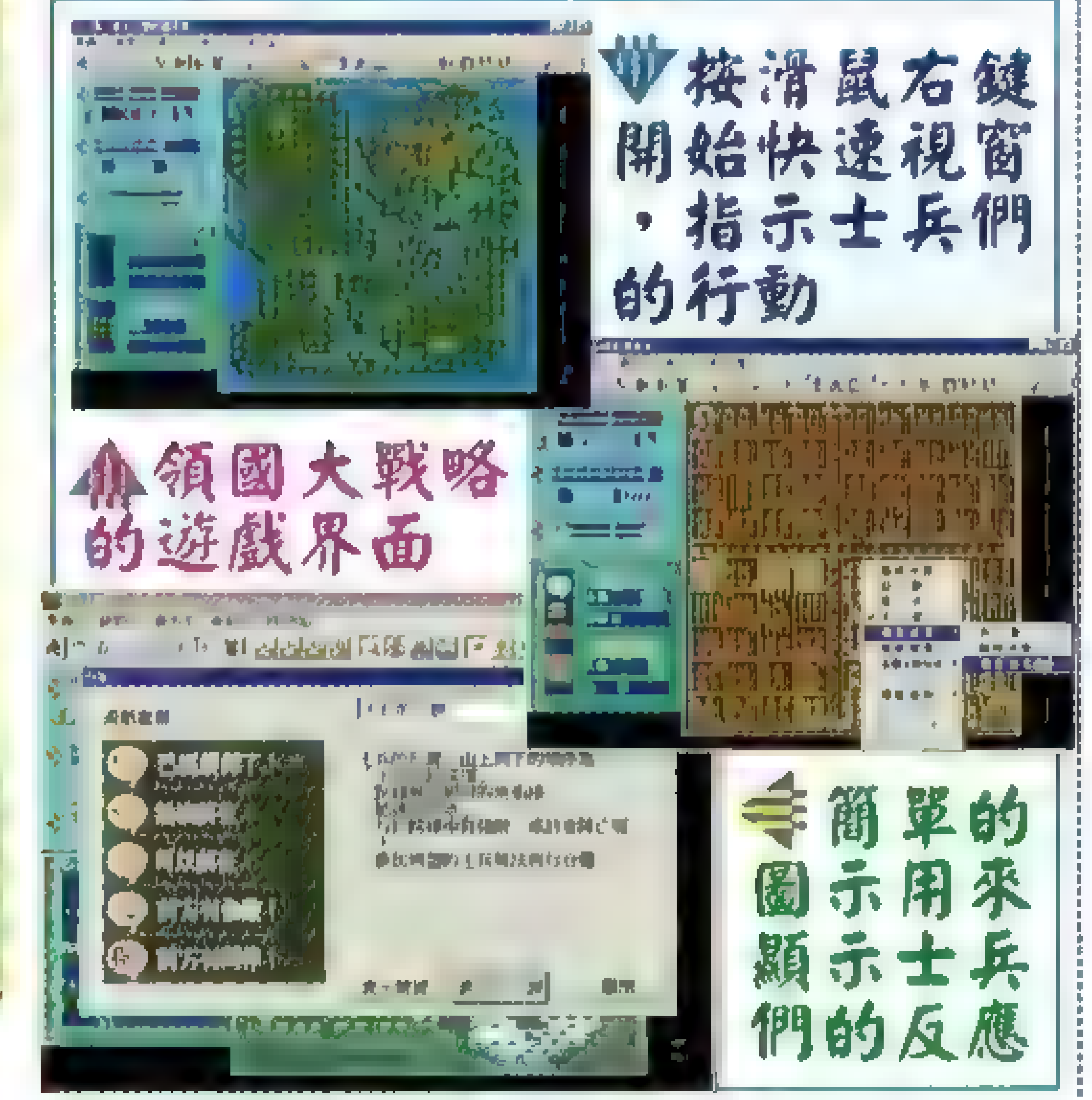
『嗯！好，盡快聚集五千兵力，將橋搶通，強行通過。』

『是的國王，我們立刻召集。』

綠國國王看著自己的部隊順利的搶通橋樑，並迅速的擴張自國的領地，另一方面卻偷偷的指示特遣部隊將白國與黑國間的柵欄拆除，讓他們自相殘殺，好作收漁翁之利…

各位還記得去年十二月底由日本的 FALCOM 所推出的日文 JWIN95 版『LORD MONARCH ーロード モナーク』（領國戰役）嗎？這個遊戲在當時造成日本的流行風潮，也讓許多在以往 TV GAME 上沈迷的戰友再一次淪陷。如今漢堂資訊代理發行 LOAD MONARCH 的中文版本『領國大戰略』（譯名），讓因為沒有 JWIN 95 而玩不到的此遊戲的玩家們能夠一償宿願，也讓國內的即時戰略玩家，除了『終極動員令』、『魔獸爭霸』、『紅色警戒』之外，也能有另一種形式的即時戰略遊戲可以遊玩。

為了讓玩家們能夠在沒有語言的限制與隔閡下進行遊戲，這次不僅是把手冊，介面及訊息中文化，甚至 HELP 的說明部份也予以中文化，不過玩過日文版本的 USER 別擔心，語音部份仍爲保留原有的日文語音，例如：『はい！』、『ありかとう ございました！』等俏皮有趣的語音，使得中文化的『領國大戰略』，更真實的呈現表現其原有的魅力。



按滑鼠右鍵開始快速視窗，指示士兵們的行動

領國大戰略的遊戲界面

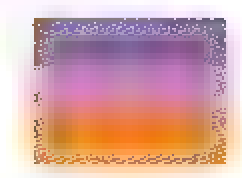
簡單的圖示用來顯示士兵們的反應

[illegible]
發行版本／光碟版
[illegible]
★音效：S/G/U/M
[illegible]

挑戰您的統御能力

『領國大戰略』的遊戲目的很簡單，玩家扮演四國中的一國，只要將其他三國的王消滅掉，遊戲就算過關勝利，可以進行下一關，各關的戰場劇情都是獨立的，而各關之間也並沒有任何關係。『領國大戰略』內共由五個世界來組合成 52 個戰場來提供給玩家進行遊戲，玩家必須以該戰場世界所提供的兵種來進行遊戲。每當完成遊戲後，遊戲會對這次玩家的表現作評分，評分的項目包含勢力的佔領率，此次戰鬥所消耗的日數等，遊戲也會把各關攻略的成績記錄下來。當玩





建構屬於您的帝國

在遊戲裡，每一個戰場上都有四個國家，其中一國代表玩家，其他三國都是敵國，除此之外，還有到處破壞而不生產的第三勢力。為了更豐富遊戲性，「領國大戰略」提供了五種不同的遊戲世界，雖然是相同的介面，但卻讓玩家覺得有全新的感受。我們以第一個領主的世界為例，基本的原則為每個國家都有一個國王，國王除了戰鬥之外，不能作任何建設及破壞的工作，但國王若遇到同國的士兵，會將該單位士兵數量轉換成自己的生命值（不得超過上限），而國王的生命值就等於全國士兵的總數。

國王的手下為士兵（依其數量的不同而有大、中、小三種不同的圖形表示），士兵可以建設（村莊、柵欄、開墾、橋樑），也可以破壞（村莊、柵欄、橋樑、洞窟）。村莊可以生產士兵，村莊的周圍平地可以發展成農田，農田可以增加金錢的收益。若是敵國國王被消滅掉，其所有的金錢、領地都會成為戰勝國所有。稅率上，玩家所定的稅值會影響到該國金錢收入的多寡以及士兵生產的速度；士兵的任何行動，都需要金錢，當然情勢若有必要，也可以暫時與他國同盟。若還是蠻模糊的話，別忘了看一下「領國大戰略」的線上說明，它會隨著世界的不同，以動畫方式來說明遊戲中各個世界的兵種、指令，讓人一目了然，非常清楚。



遊戲勝利畫面



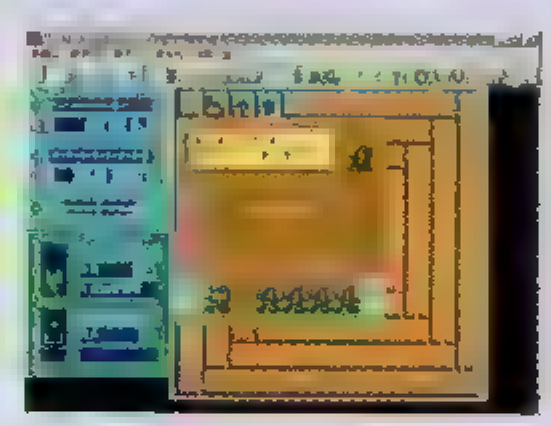
優異的表現，獲頒證書一張

與對手同盟的畫面

已攻略完的地圖可隨時載入來

家的分數累積到晉升的認定標準時，遊戲便會頒發『資格認定證書』，由九級開始一直晉升到段位，來肯定玩家們的實力。





優異的聲光表現

『領國大戰略』提供了兩種音樂模式－CD 音源及 MIDI，遊戲中所附錄的音樂都很耐聽，有輕鬆的也有激昂的。說到音效及語音，那就更精彩了，在短短的數秒內，國王所下的每一道命令，其部屬都會回應其指示，聽起來有趣又不膩耳，甚至也可以自行設定為 WINDOWS的事件聲音呢！

遊戲所塑造出來的世界及人物非常可愛且有趣，而且規則簡單，兵種單純，各戰場都富有挑戰性。對硬體的需求也不會很嚴刻只要有 486-33 以上、 8MB RAM 的機器，再加上一台二倍速光碟機就可以跑了。這套輕鬆又有趣的即時戰略，相信一定可以伴你度過炎炎夏日。

最好的中文化即時戰略遊戲

在披薩店打工兼差的 循熱線外送披薩時,意外遇上不可思議的際遇!
熱愛大自然的大學森林系學生[蓮恩]小姐被綁走*她會有何危險?
尋求"真理"且高傲的[安卓拉克-海達]所擁有的羅得星兵團究竟會幫誰?
忠誠且足智多謀的葛魯刮司令[葉]能擊敗由人類領導的秘密兵器[塔克拉]?
葛魯刮星人反抗軍頭目[明] &太空海盜頭目[美羅漢-塔拉]她們有何目的?



攻殼總司令

ROBOT COMMANDER

第一套以英雄角色任務的新型戰略[illegible]

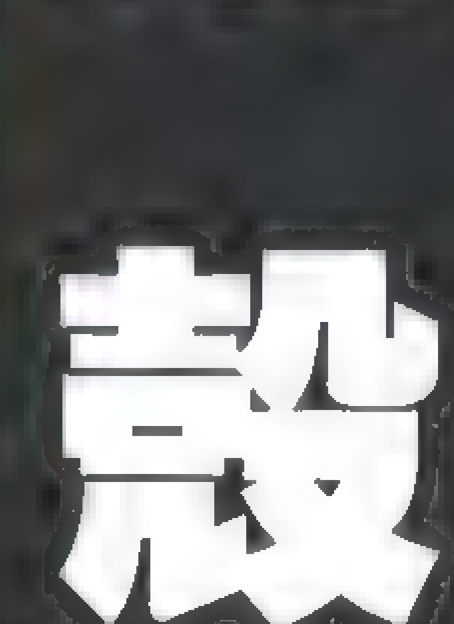
國內即時遊戲再登新高峰

8月轟動上市！











- 親和友善語音和中文介面，國際中文版本，讓您[illegible]的玩上手
- 獨一無二的[illegible]設計，由"士兵進入機甲內操駛"指揮作戰，[illegible]的機械設計，三方兵機可行徒步戰，且可飛天進行制空戰。
- 可8人多種[illegible]連線[illegible]對戰，玩家的[illegible]
- 不用採礦和砍樹了，[illegible]"能源站[illegible]"資源系統，更具[illegible]的多變性。
- 除了可選擇[illegible]外，[illegible]可挑選[illegible]來自[illegible]星球，[illegible]的第三勢力傭兵軍團，任您自由搭配
- 精緻3D造型[illegible]機甲、陸地機甲、攻城機甲、兩棲機甲、飛行機甲、太空母艦[illegible]
- 多樣的武器系統[illegible]近程武器[illegible]
- [illegible]關卡任務，奪取敵人先進兵器，[illegible]摧毀敵方的人工戰星，數十種進階式關卡。
- 唱片卡司Live演奏製作的2D音樂，15首[illegible]，加上[illegible]主題曲！









8人網路對戰







網頁服務www.angelfish.com.tw

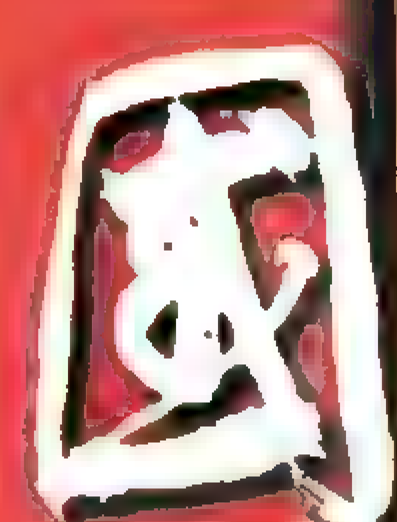


徵：1.GAME工作夥伴
2.GAME工作室



為響應廣大Windows使用者的熱烈要求
「三國志Ｖ」及其「威力加強版」
鄭重登上Windows舞台
陪您一同轉戰南北，統一天下
●內含二片遊戲光碟「三國志Ｖ」及
「威力加強版」
●遊戲內容同已發售之DOS版





三國志Ｖ +



《中文視窗版》



第三波文化事業股份有限公司

http://www.acertwp.com.tw

日換星移

STAR TREK GENERATIONS

個橫跨時間
穿越浩瀚宇宙
超出現實想像…
群新生代的

William



人稱的3D立體世界







Only For Windows 95

MICROPROSE 第三波



86年7月底

遊戲及攻略本

全省同步發售

去年，「三國志V」裡的三國英雄們陪您度過快樂的暑假。
今年，「水滸傳」裡的宋江、林冲、武松等一百零八條好漢，
邀您在暑假期間和他們一起落草梁山泊，
打倒高俅！復興宋室！

代理發行・生產製造
第3波文化事業股份有限公司


五月
大富翁總動員
之
瘋狂模擬戰

原版 休閒軟體精品 盡在 第3波

















SIERRA

北區授權經銷商

景佳(02)397-3802	慧盛(02)392-5470	天碟館(02)321 9118	安政(02)394-4916	古悅軒(02)393-2549	政格(02)321-6192	元富(02)396-5781
金獅(02)278-1308	乾達(02)256-6205	弘城(02)969-2896	明玉(02)276-0382	羽翔(02)936 0611	遠東(02)389-4998	鑫鼎(02)883-9146
豐盛(02)881-7529	Tzone(02)392-2166	風神(02)423-0711	衛力(02)428-7379	天青(02)823-8778	開發(02)918-6939	第三波門市(02)389 6998
赫林(02)785-8702	加爵(039)324-754	信興(038)560 534	樂士(038)344-744	順証(035)727-119	書耕(035)225-792	第一數限(035)723-344
三井(03)425-7799	三井(03)339-7933	三井(03)526-5077	微笑(03)379-2327	亞聞(03)427-2856	亞聞(03)571 5768	

中區授權經銷商

龍軒(04)201 6622	亞聞(04)220-2822	遠太(04)222-0050	龍達(04)223-3880	諾亞(04)329-2086
艾迪克(04)451-9005	益裕(047)280-279	晉新(048)336-257		

南區授權經銷商

船富(06)222-6238	傑登(06)226-8862	宏華(06)228-0395	船富(06)228-1966	宏昱(07)387-9581
宏昱(07)222-4332	順發(07)222-9679	順發(07)201-1188	宏匯(07)282-7391	宏華(07)225-0262

台灣區獨家代理商

第3波文化事業股份有限公司

台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803838 FAX:(02)87805858
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274487 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F TEL:(07)2254886 FAX 2254893
http://www.acertwp.com.tw



洛克人迷請注意！

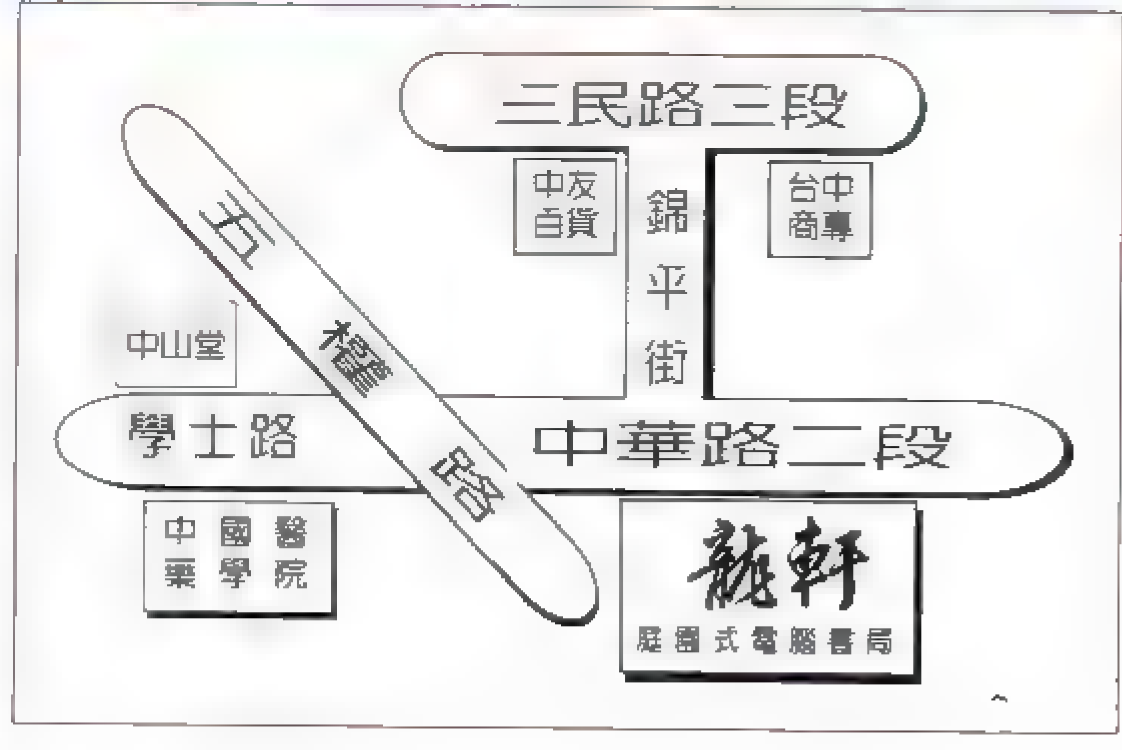
中部地區暑假動員召集令

指揮官洛克人親臨現場與您同樂



協辦單位：龍軒庭園式電腦書局





徵召動員時間:

1997年7月26日至8月2日(上午十一點至下午六點止)

徵召動員地點:

台中市中華路二段197號　龍軒庭園式電腦書局

動員活動內容:

- (7/27-8/2)洛克人X3現場第一手試玩
- (7/28) 洛克人X3現場比賽
- (7/27-7/28) 洛克人寫生比賽與洛克人合照留念
- (7/27-7/28)另有水滸傳～天導108星、大富翁總動員、超級快打塊II Turbo版、Pod等四套最新第一手遊戲讓您免費試玩

註：欲參加寫生比賽及與洛克人合照者請自備著色用具及照相機

主辦單位：

第3波文化事業股份有限公司

台中分公司/台中市西區忠勤街278號　TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492


Date With an Angel
天使之約
你期待一套全家共享天倫，闔家盡歡的電腦遊戲嗎？
"天使之約" 完成你的心願。
在遊戲中增長智慧，增加情趣
大朋友，小朋友來試試你的智慧，EQ，IQ
16 種題目類型，總題數超過 6000 題
還有 60 種精彩結局
老少咸宜，生冷不忌
無暴力 無色情 歡迎全家同樂
7 月上旬上市
搶鮮版 接受預訂：
1 P 模式，總題數 2000 題
只要 250 元，再送 300 元折價券
請剪下本頁截角，貼於劃撥單背面
劃撥帳號：19045996 戶名：林玉馨
徵求 國內 國外代理
FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION
正先實業有限公司
台北市建國北路 2 段 129 號 7 樓
http://www.front.com.tw Email:ffe@ms3.hinet.net
TEL：886-2-506-0271,506-0272
FAX：886-2-504-2318,509-2064
250 $
天使之約
搶鮮版!!
軟體世界



改變你對國產遊戲的既有印象

國內首款3D賽車遊戲, 提供連線功能

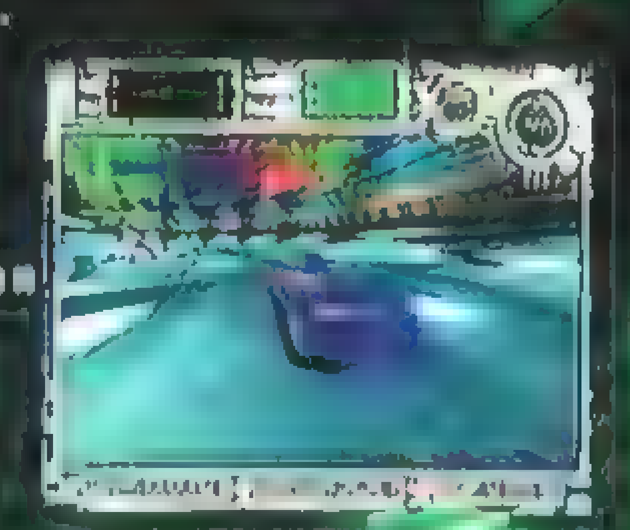
未上市先轟動, 美. 德. 法. 日. 澳 等國洽談代理中

以 Direct X 開發的國際軟體

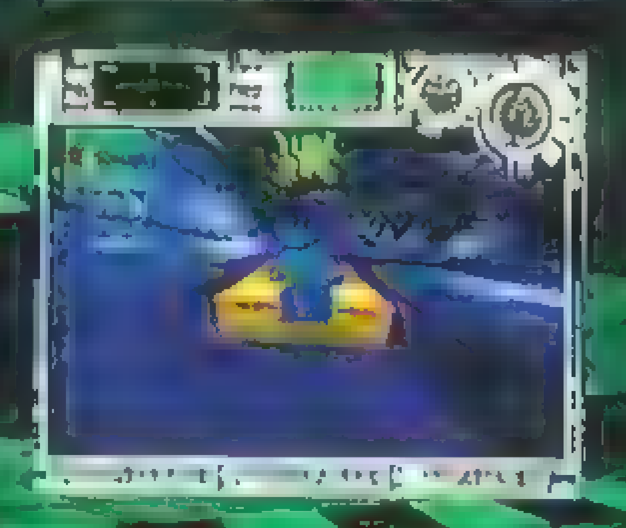
畫面絢麗, 速度驚人

支援搖桿, 方向盤及各種3D加速卡

正先97年大作, 7月下旬上市







high quality 16 bits ... sound

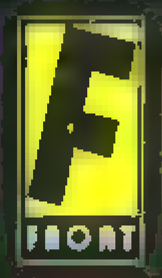
enrich your experience of hot blood racing!

Support up to 6 people in multiplayers mode.

... serial connection.

Developed with ... work under MMX.

specially designed for WINDOWS 95.



FRONT FAREAST INDUSTRIAL CORPORATION

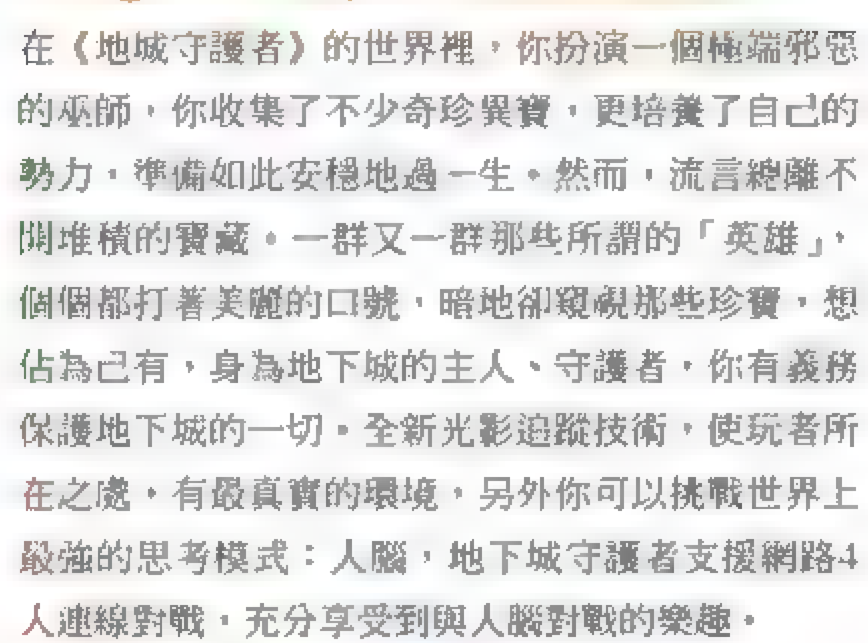
正 先 實 業 有 限 公 司

http://www.front.com.tw TEL:02-606-027 E-Mail:ffe@ms3.hinet.net

Dungeon Keeper







Dungeon Keeper《地城守護者》

在《地城守護者》的世界裡，你扮演一個極端邪惡的巫師，你收集了不少奇珍異寶，更培養了自己的勢力，準備如此安穩地過一生。然而，流言總離不開堆積的寶藏，一群又一群那些所謂的「英雄」，個個都打著美麗的口號，暗地卻覬覦那些珍寶，想佔為己有，身為地下城的主人、守護者，你有義務保護地下城的一切。全新光影追蹤技術，使玩者所在之處，有最真實的環境，另外你可以挑戰世界上最強的思考模式：人腦，地下城守護者支援網路4人連線對戰，充分享受到與人腦對戰的樂趣。



全省7-11，
7月全台引爆，
搶先上市，
第一套加送
超酷T恤！

大誠行股份有限公司
www.duchy.com.tw

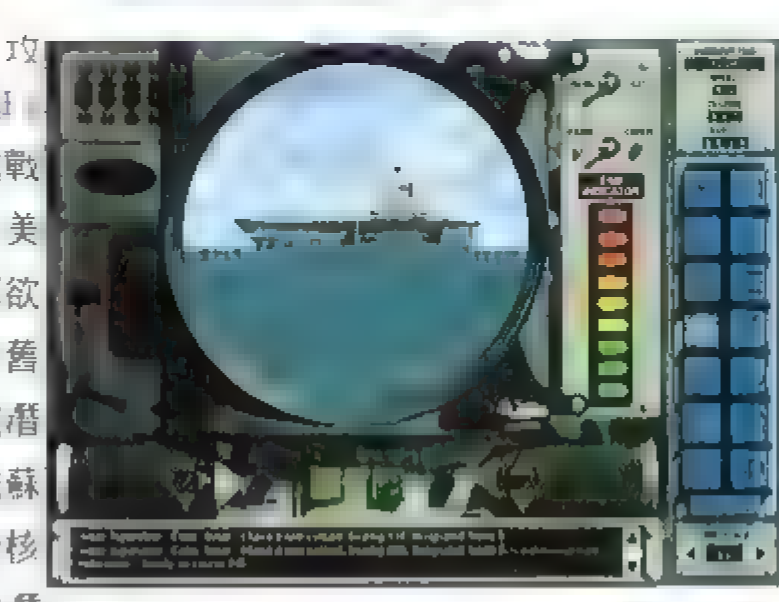
便利商店總代理
大誠行諮詢熱線
(02)7268958





地城守護者內建四種 Sound Font 特殊音效，如果您使用聲霸卡™ AWE64，排山倒海的音色資料庫，將讓您如臨現場，永難忘懷！

神出鬼沒深海中
破水而出建大功



688I 攻擊潛艇早在越戰時期，美國海軍欲以其老舊的核電潛艇攔截蘇聯最新核子動力潛艇，但是卻被其輕鬆的逃逸時，便設定規格開始發展新一代的核子動力潛艇。這一艘潛艇必須擁有三十五節以上的最高航速、四只武器發射管以及二十二次重新裝載最先進魚雷以及導向武器彈藥之容量，於是EBC便於西元一九八〇年建造出了SSN 688洛杉磯級核子潛艇。之後，隨著雷達聲納電子系統的與時漸進，該公司也加強了艦上的相關武器系統，其後之洛杉磯級潛艦便被稱為688I。

在688I洛杉磯級潛艦中，承包聲納系統的次承包商Sonalysts是由一位前美國海軍艦艦長Dave Hinkle所創立，除了承包國防部潛艦聲納系統契約、為美國海軍戰爭學院進行教育訓練工作以及設計戰棋系統之外，還跨足多媒體、電影業界，曾經出版「海軍學院世界海軍檢索」光碟、為電影【獵殺紅色十月】提供特殊真實音效等等。

688I攻擊潛艇，潛艦模擬遊戲，就是Sonalysts跨足個人電腦超高擬真潛艦模擬遊戲的第一枚棋子..









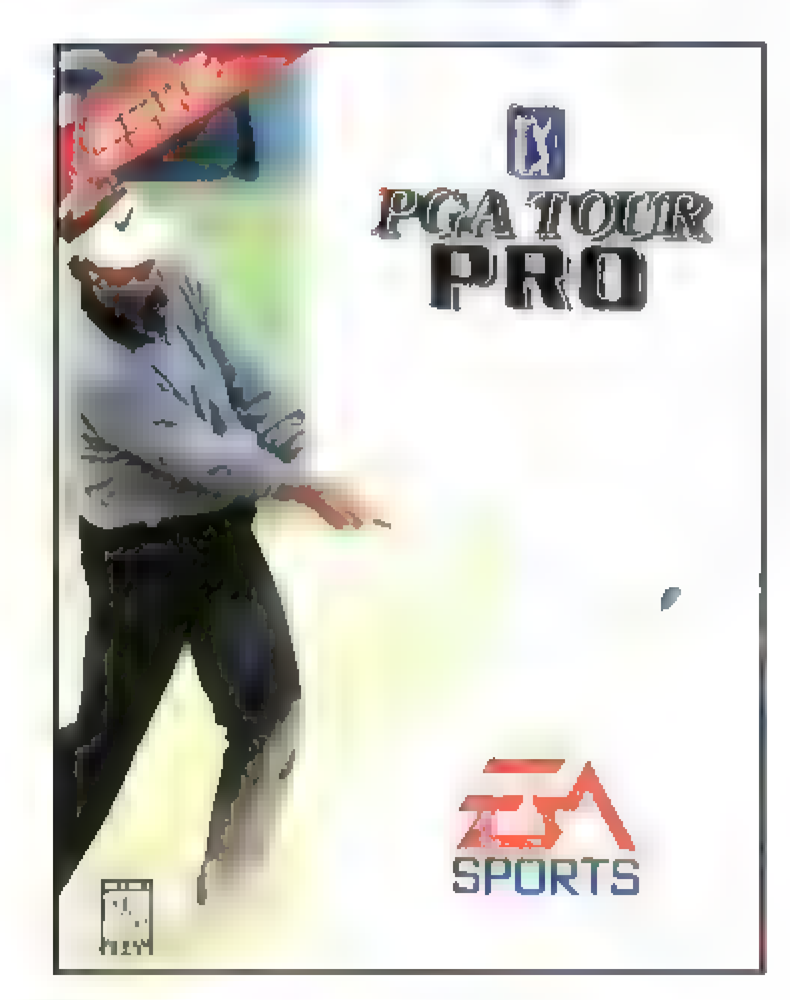


埃及聖戰





不要大官打小球、只要遊戲中遨遊！



PGA

想像一下找個禮拜六禮拜天、在一片綠油油的草坪上漫步、享受暖暖陽光與清新空氣，似乎也是一件不錯的事兒。但是在台灣地狹人稠的天然條件之下，似乎要踏進高爾夫球場都不是一件那麼簡單的是...那...咱們電腦族就可以在電腦裡藉著現在的尖端科技、與 EA SPORTS 系列最優秀的高爾夫球運動模擬遊戲(PGA高爾夫球公開賽專業版)，一享揮杆打小球兒、陽光、大自然的舒服快意了！

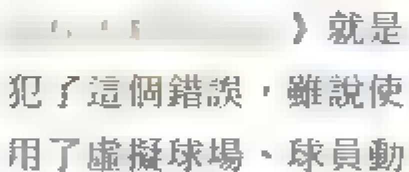
遊戲除了數據機連線、區域網路 IPX 連線之外，還支援網際網路 TCP/IP 協定，讓你可以連上EA公司所設的EA SPORTS NET與全世界至多可以到八十個人的同好一起在網路上打高爾夫球！另外EA公司預計於七月開始與真正PGA高爾夫公開賽協會合辦一場「網際網路虛擬PGA 高爾夫球公開賽」

越見成熟的優秀棒球遊戲！

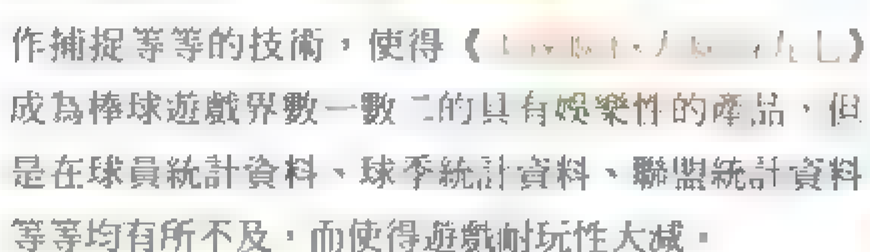
美國職棒大聯盟九八



通常一般市面上的棒球遊戲都僅注重某些特殊的遊戲表現，例如說繁複的球員及球季統計資料、或者是炫麗的畫面表現，而疏忽了其他方面。不諱言的，（

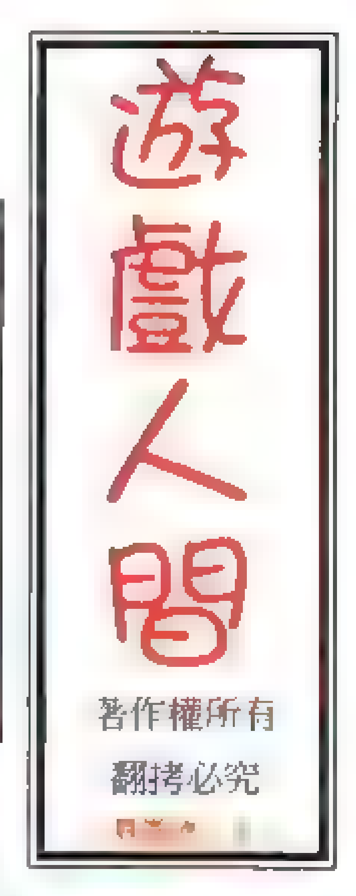


）就是犯了這個錯誤，雖說使用了虛擬球場、球員動作捕捉等等的技術，使得《



》成為棒球遊戲界數一數二的具有娛樂性的產品，但是在球員統計資料、球季統計資料、聯盟統計資料等等均有所不及，而使得遊戲耐玩性大減。

《　》的製作人 Chuck Osieja 說道：「整個小組的成員工作目標就是要讓《美國職棒大聯盟九八》成為最『完整』的一個棒球運動遊戲」。在遊戲裡，EA公司取得美國職棒大聯盟以及美國職棒大聯盟球員工會之授權、使用九七年最新球員個人以及球隊相關資料，對於每一個球員新增加了五十種領域之內、由STATS公司提供的統計數據變數；整個球場的場地狀況、天氣狀況、風向等等均會影響球賽的進行以及球員的表現;遊戲建構完整美國職棒大聯盟三十座棒球場、甚至每個球員還會因身處主客球場之不同而換上不同顏色花樣的球衣首見棒球遊戲中與真實現場轉播棒球比賽的雙人播報制度，由美國名嘴Jim Hughson主播、Buck Martinez穿插，整個遊戲加起來包括了超過一萬段聲音，使得遊戲進行更顯生動。遊戲分為模擬(Simulation)以及遊戲。(Arcade)兩種模式，簡易(Rookie)、專家(Pro)、以及全明星(All Star)三種難易度，可以讓玩者依心情或者是當時的能力選擇要進行哪一種方式；在模擬方式中玩者可以以練習賽、單場比賽、展示賽、季賽、明星賽、全壘打比賽等六種方式進行。





神達電腦將於
7月9日於高雄
8月6日於台北
軟體應用展舉辦
比賽歡迎參加

杏林也瘋狂

多人連線Patch檔
歡迎到www.ea.com
下載或電美商藝電
洽詢國內下載位址







杏林也瘋狂

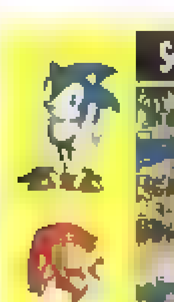






音速小子 & 那克魯斯

& 動態螢幕保護程式





SONIC & KNUCKLES
MUSHROOM HILL ZONE
FLYING BATTERY ZONE
LAVA REEF ZONE
SKY SANCTUARY ZONE





SONIC THE HEDGEHOG 3
ANGEL ISLAND
HYDROCITY
MARBLE GARDEN
CARNIVAL NIGHT
LAUNCH BASE

SONIC3 & KNUCKLES
ALL ZONES

特別超值珍藏版！

總共有三種不同的
遊戲領域供你選擇！

SONIC THE HEDGEHOG
The Screen Saver

音速小子與嘟他的同伴們
保護你的螢幕畫面不被燒壞！

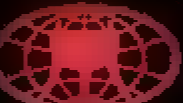


◆超值回饋大行動◆

音速小子2、3、4集，
再加音速小子動態螢幕保護程式光碟！

原價：2760元

現在特價只要NT$1,590元！



SKC LICENSED BY SKC Ltd.

	OS	CPU	RAM	硬碟空間	解像度	CD-ROM	音效卡
[illegible]	Windows95	Pentium 75MHz	16MB以上	20MB以上	640×480 256色	2倍速以上	Windows95 [illegible]
[illegible]	—	Pentium 33MHz	—	—	—	[illegible]	[illegible]

台灣地區總代理
樂昌實業股份有限公司
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話：(02)662-5266（代表號）
傳真：(02)662-5263・662-3934
E-mail: world998@ms12. hinet. net
http://www.worldwise.com.tw

台灣地區授權經銷
富爾特科技股份有限公司
台北縣新店市寶橋路235巷14號1樓
電話 (02)910-2791
http://www.fullerton.com.tw
Email: f0924@ms2.hinet.net




DESIGNED FOR
intel
MMX
SEGA PC
M.S.B.SYSTEM V.3.3 W
MMX™ Pentium® 專用
Windows® 95 專用
CD-ROM 1 枚
電腦戰機
電・脳・戦・機
VIRTUAL ON
CYBER TROOPERS
TM
MMX and Pentium are registered trademarks of Intel Corporation.
可以通信對戰
LICENSED BY SKC, Ltd.
SEGA
台灣區總代理
WORLDWISE ENTERPRISE CO., LTD.
電話 (02)662-5266（代表號）
傳真 (02)662-5263 / 662-3934
E-mail: world998@ms12.hinet.net
http://www.worldwise.com.tw
第一片專為支援Intel MMX CPU所設計的電腦遊戲！
1080度全方位虛擬立體機械人對戰遊戲
絕非一般平面3D遊戲！
★挑戰您的電腦極限！！


英雄戰記
德亞
邪念
踏著未知的大地
英雄的冒險就
追
的旅
狄克
琳
柯希卡
諾隆
法蘭
娜迪亞
龍特
沙卡修
艾薩克
萊恩
NEOTECH


TGL
神奇傳說
時空道標
火爆姊妹來了!
這回是進行城市冒險?
高音質CD-DA對應
日商帝技爺如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 tel:02-7212592 fax:02-7116259
軟體世界


TGL
FARLAND STORY
銀翼傳承
操作:滑鼠
硬碟空間:6MB
這是傳說中的冒險劇情!
即是新的旅程將要開始!
自Farland Story系列以來首次採多種結束方式。
隨著玩家的同伴組合方法,
而產生不同的結局和故事內容
日商帝技能如股份有限公司 台北分公司
台北市復興北路2號5F13室 tel:02-7212592 fax:02-7116259
軟體世界


破台送機車，懸賞真正高手
駭客入侵
AR'KRITZ
挑戰性的3D格鬥
10個冒險關卡
230種超越極限的精彩動作
23種不可思議的3D異形
700個生化敵人
數十種特殊武器
難以置信的3D場景
鳥瞰式立體轉景特效
高流暢度的動畫表現
超流暢度，令人嘆為觀止！
7/1日開始・目標・駭客與機車・開戰了！
甲尚股份有限公司
台北市南京東路5段108號6F
TEL:(02)763-1226
FAX:(02)763-1227



死星戰將 II 絕地武士

前一陣子星際大戰三部曲重現江湖，立刻在電影界掀起了一股強大的旋風。不少的年輕學子都紛紛沈浸在這波帝國軍與反抗軍的衝突中。在刷新票房記錄後，盧卡司並沒有因此而自滿，反而打算趁勝追擊，在近期推出籌備已久的《死星戰將 II：絕地武士》，這個結合了聲光效果的第一人稱觀點的遊戲，將帶領玩家學習使用威力強大的電光劍，最後成爲一名絕地武士。





活靈活現的太空戰爭正是玩家們所期待的

再一次探索原力的奧秘

故事仍延續上一代，在帝國軍第二顆死星遭到摧毀後，反抗軍聯盟正處於建立新政府的艱苦階段，就在這個同時，一個名爲 JEREC 的黑暗武士，重新掌握了黑暗的力量，正計畫顛覆銀河中剛恢復的和平…。

而玩家所扮演的是一位滲透到帝國內的年輕傭兵 Kyle Katarn，正爲了成爲光明或是黑暗的絕地武士而掙扎，因此遊戲的主要過程在於學習如何成爲一名絕地武士。玩家必須阻止七名黑暗武士將黑暗原力之門開啓。如果選擇黑暗的一邊，將擁有強大的黑暗原力；如選擇了正義的一邊，你將面對難以抗拒的邪惡力量。不論你的選擇爲何，都將對整個銀河有難以估計的影響。

當然在你選定加入光明或是黑暗原力陣營前，會一段時間作爲試驗期。你可以在這段期間內，同時使用光明或是黑暗原力的力量。可是等到下一次昇級時，你就必須做出重大的抉擇，看是繼續投效光明陣營，還是接受黑暗原力的誘惑。

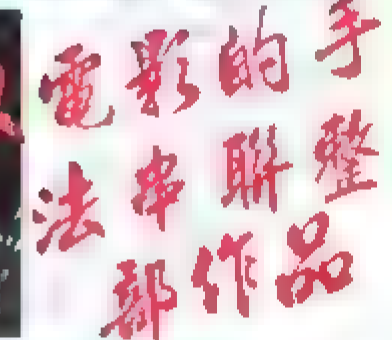
此外原力在昇級時，你可以將所獲得的經驗點數平均分配到你所需要的能力上，像是重生能力、劍術…等等。即使你沒有認真學習，原力還是會持續成長。

曾在星際大戰中出現的正反兩派人物，在本片中都會再度碰面









絕對真實的環境設定

《絕地武士》是採用 DirectX 的技術，不論是周圍的環境或是人物，給人的感覺實在是棒透了！像是發射雷射所產生的光影效果…等等。關卡的設計不僅按照真實的相關位置安排，更是充分發揮 3D 的效果！而且每個人物的動作都經過精心設計，你可以在水裡面游泳、跳過地上的坑洞、向後攻擊，或是蹲下閃避敵人的雷射攻擊，幾乎任何現實生活中的動作，都可以在遊戲中發現。要善用這些動作能力，才能解決一些謎題。

此外，在每一關中都會有一些秘密的通道、隱藏的敵人，等待玩家一一去發現！

當然在這龐大的立體空間裡，地圖自然是不可或缺的功能！你可以在遊戲進行中直接按下熱鍵，地圖便會浮現在遊戲畫面上，告訴玩家現在所處的位置；或是先回到選單中，選擇地圖功能，這時可以看見由線條所構成的立體地圖浮現在你的眼前。

在遊戲中提供了數十種的武器，供玩家使用。

最具殺傷力的武器，還是要算原力電光劍吧！它不僅可以用來攻擊敵人，還可以利用電光劍來抵擋敵人雷射的攻擊。當你使用防護原力時，在你的前方的一個圓錐範圍內的雷射根本無法動你一根汗毛。

當然最好熟悉各種武器的性能，再配合上原力的運用，將這些數量龐大的帝國軍爪牙一一擊破！

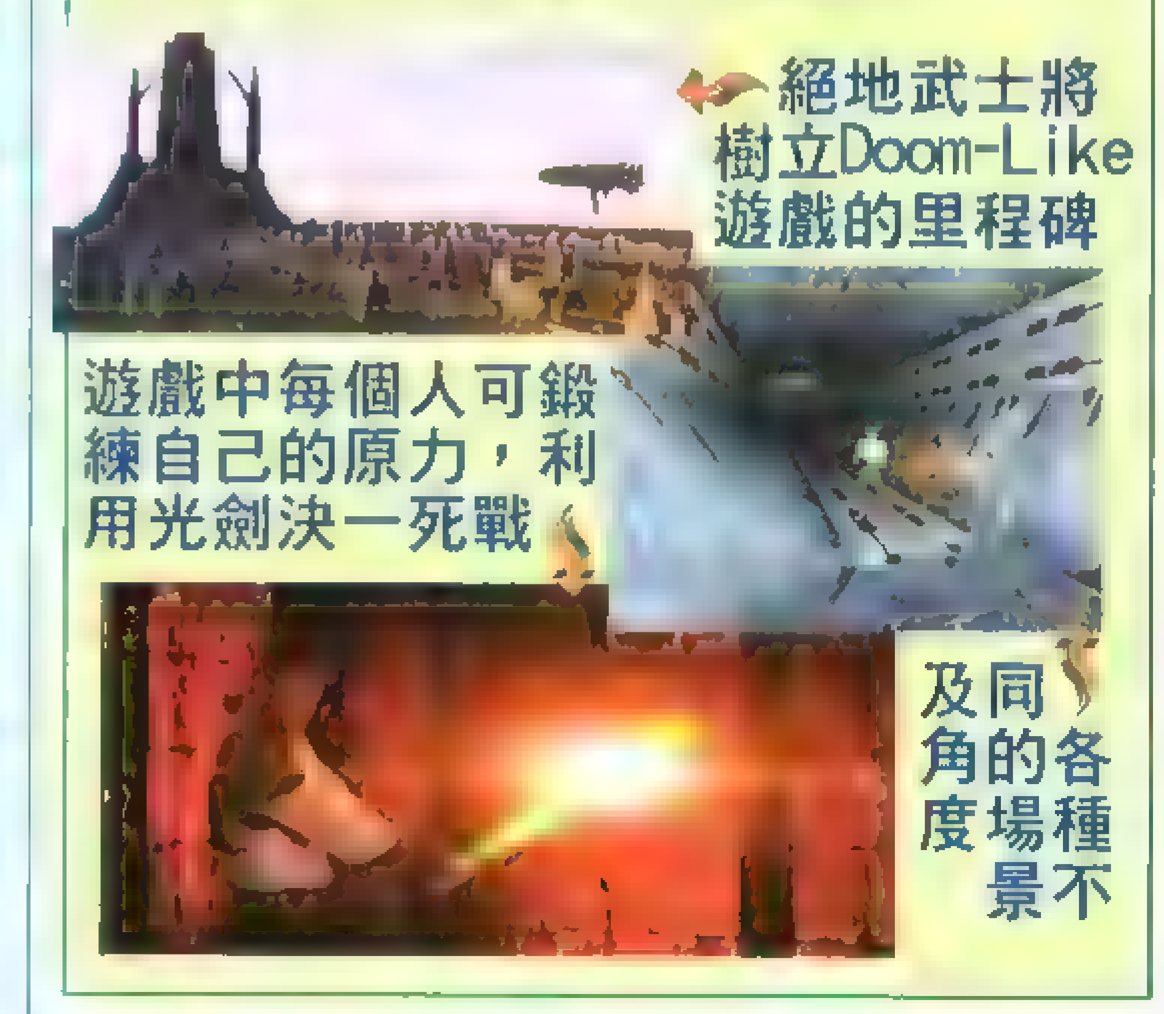


特殊的多邊形處理技術，讓人物的動作更靈活

多人網路連線模式

當然遊戲也支援目前最熱門的多人網路連線模式。從兩個人的數據機連線，到至多 8 人的區域網路，或是目前最流行的網際網路都有支援。你可以與好友組成一支陣容堅強的絕地武士隊伍，共同對抗邪惡的帝國軍；或是拿著原力電光劍與好友互相砍殺，享受殺戮的快感！或一同接受嚴格的原力訓練，而成為真正的絕地武士！由於使用 DirectX 的技術，在多人連線模式上的設定非常的簡單，你只要從選單中，選擇你要進行連線的方式、遊戲的模式，設定最多參加的玩家數目，再選擇合適的地圖，一切就緒後，就可以按下開始鈕，然後等待其他絕地武士的加入！

你是否崇拜路克天行者，手持電光劍，鋤奸除惡。而隨著《絕地武士》的即將到來，玩家將能親身體驗到原力的奧妙以及電光劍的威力。趕緊拿起你的電光劍，接受嚴格的原力訓練，而成為銀河中最偉大的絕地武士！



絕地武士將樹立Doom-Like遊戲的里程碑

遊戲中每個人可鍛練自己的原力，利用光劍決一死戰

各種不同的場景及角度

WIN95

硬體需求

機種	P-100
記憶體	8MB
顯示	未定
音效	SV
操作	K/M

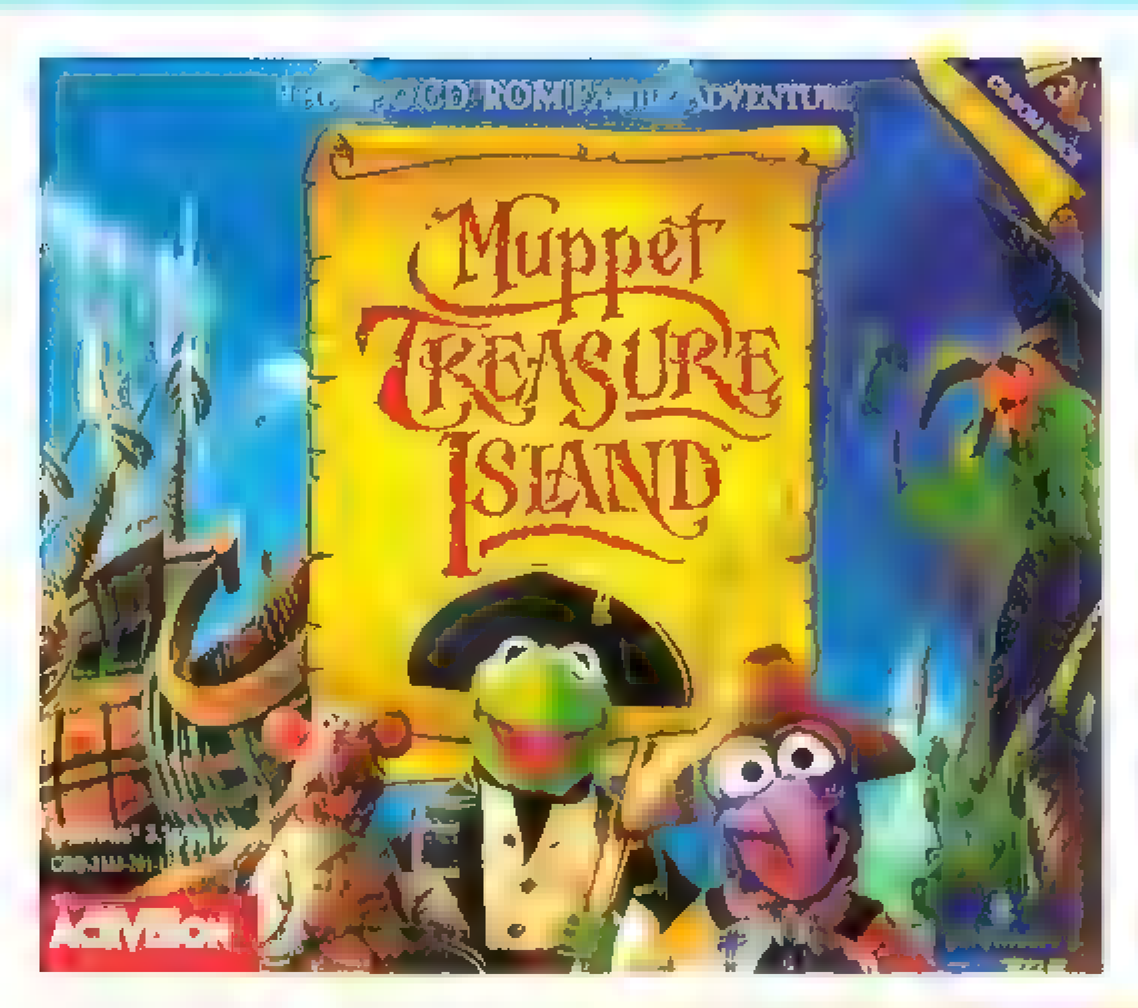
遊戲類型：射擊

發行版本：光碟版

遊戲發行時間：九月

國外發行公司／LucasArts

國內代理公司／松崗



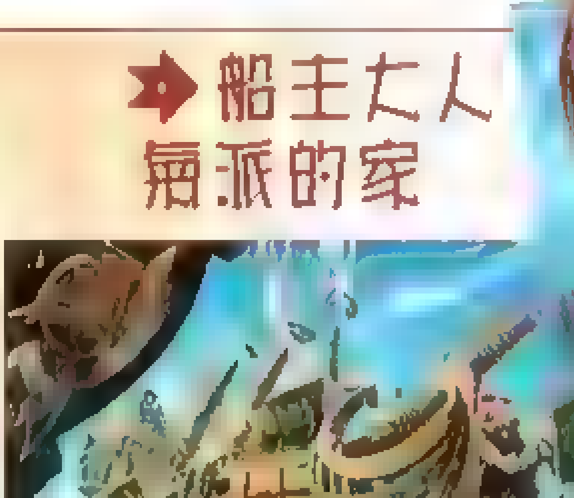
娃娃金銀島

每個人都有小時候，年紀小的孩子想像力豐富，適度給他們一點刺激更有助於頭腦的開發。此外小孩子的好奇心最強，學習力最快，其實好的電腦遊戲就是幫助他們頭腦成長的最佳工具。

即使你的童年歲月已逝，Activision 這款 Muppet Treasure Island，一定能夠喚起你兒時的記憶。不管你是大人或是小孩，初次接觸這個遊戲一定會被 Treasure Island 豐富的色彩、生動的人物角色、美妙的音樂給深深吸引住。



Muppet Treasure Island 是一個航海尋寶故事，而你扮演的角色是個叫做「 Hawkins 」的角色，他在旅館中聽到「比利骨頭」所說有關海盜的故事及寶藏，好奇的主角就想辦法在旅館中將那個海盜的藏寶圖給偷出來。有了藏寶圖也不行啊！可得想辦法弄到一艘船，附近有一艘船但是船員卻不讓你登船，怎麼辦呢？嗯！乾脆說服船主跟你一起冒險算了，唉呀！想不到船主對於藏寶圖也產生了興趣，於是他讓你上船一起去尋寶。於是這些小動物們就展開了一場尋寶冒險。



➔船主大人氣派的家



↓真正的寶圖

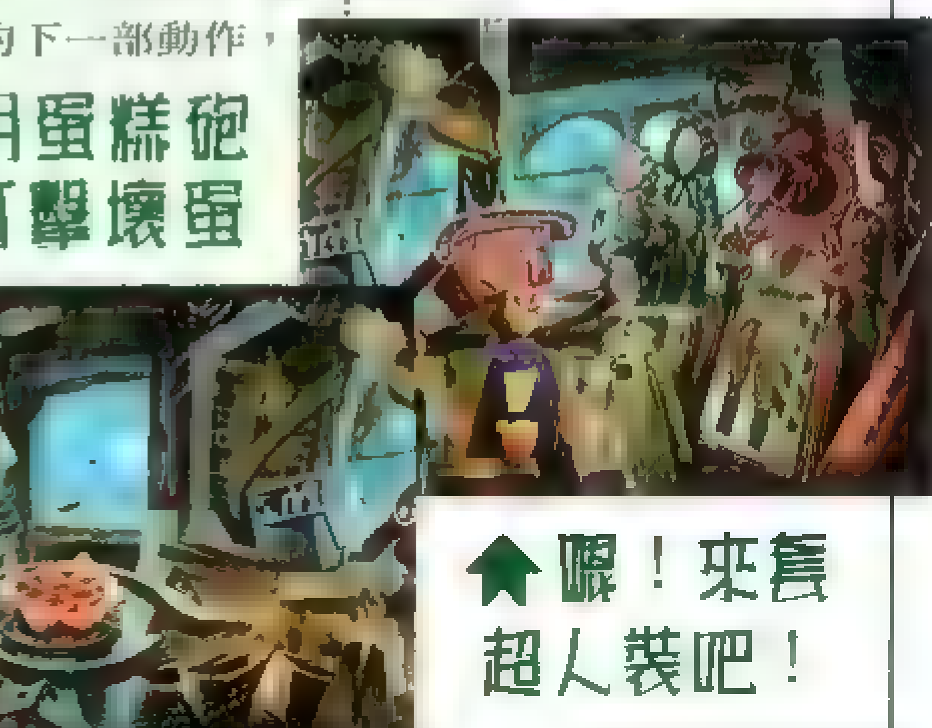
↑到了一艘巨大的破船前，船主正向你介紹他的愛船

一鼠走天下

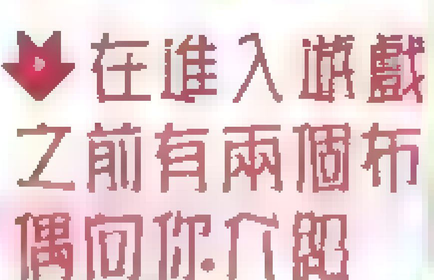
在 Muppet Treasure Island 中，孩子最重要的是就是將滑鼠只到畫面上到處按鍵。Muppet Treasure Island 中除了原本的故事線之外，每一個場景中有許多東西都可以去點選，當你點一下這些東西後，就會出現一小段令你感到驚奇的動畫。這個特色跟 Live-Book 系列（一套相當受歡迎的兒童電腦書系列）相當類似，只是 Activision 替它加上了更多吸引人的東西。

雖然被歸為冒險遊戲，不過它真的非常簡單，簡單到你幾乎可以不聽任何訊息，而用滑鼠到處點選也能過關（如果你有毅力用 Try and Error 的話）。遊戲內容當然沒有我們平時接觸了冒險遊戲這麼刁鑽。比如說見船主需換一套服裝，到了服裝店卻發現沒有錢，服裝店店長要你替它用蛋糕打走不速之客，打多少個壞人就可以抵多少錢。所有的下一部動作，在這一步都會告訴你。即使你沒聽到訊息或不瞭解其中的意思，沒關係。你隨身那隻貼嘴鸚鵡，會告訴你下一步該做什麼。

↓用蛋糕砲彈打擊壞蛋



↑喂！來套超人裝吧！



色彩繽紛 有聲有色

在進入遊戲之前有兩個布偶向你介紹

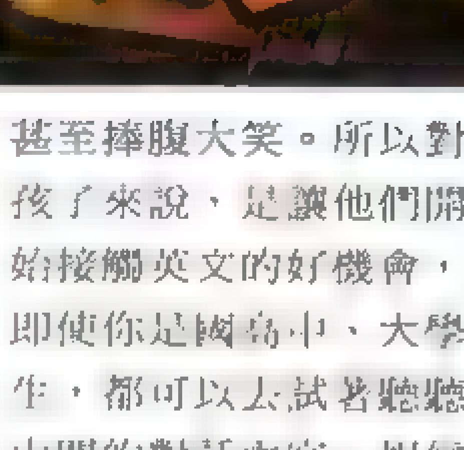


助手鸚鵡翅膀下的天地

在 Muppet Treasure Island 中畫面可以說是色彩繽紛、多采多姿。所有的畫面不管是建築物、船、各地場景將其卡通化表現出來。人物更不用說，遊戲中的角色就是電視節目中的布偶（這個兒童劇在台灣曾由中視在卡通時段播出，叫做「豬小妹」，筆者國中時曾看過…），其中可愛的造型及動作，不僅深受小孩喜愛，同時也讓較大的孩子甚至成年人對他們投注較多的眼光。由於主要的對象是小孩子，故所有的畫面構圖都是用強烈的彩色對比，而且各場景的畫面都有極大的不同，如此一來小孩子才不會很容易覺得無聊。

Muppet Treasure Island 不管在音樂及語音方面幾乎都有相當高的水準。由於「豬小妹」的卡通劇本身就十分強調音樂的表現，自然電腦遊戲在這方面可是多下功夫，除了各場景的輕快有趣音樂之外，也包含了幾首兒歌，最好的是你可以從鸚鵡翅膀下的點唱機去聆聽。由於 Muppet Treasure Island 根本沒有字幕，連場景中用到英文字母都很少，所以訊息的表達除了圖像之外就是人物的對話了。這些配音真是棒的沒話說（也許就是「豬小妹」原本的配音員配的），每個角色所說出的語句都相當清晰且標準，而且在這個字正腔圓的對話中，卻能夠同時保留各個角色的不同特色。而且對話內容相當有趣，相信能讓你會心一笑甚至捧腹大笑。所以對孩子來說，是讓他們開始接觸英文的好機會，即使你是國高中、大學生，都可以去試著聽聽中間的對話內容，相信對聽力一定大有進步。

聽海盜講海上的故事



還有呢？

除此之外，遊戲中還提供讓你將各個場景列印下來的功能，只要你有印表機都可以將那些精緻的場景畫面配上可愛的布偶人物，用彩色或單色將其列印出來。對孩子來說這或許是他們最喜歡的東西。Muppet Treasure Island 包含了整整的三張光碟片，用以放入遊戲的四大部份。而這三張光碟及遊戲手冊之外，Activision 同時也附上了一本父母參考手冊，在這裡你可以先瞭解整個內容，再一起陪孩子玩並從旁給他們指導，據代理公司表示也會附上一本中文的父母手冊，讓父母親能夠瞭解遊戲內容，陪孩子一起同樂。

在我們的成長過程中，常常會忘了我們小時候那段充滿幻想力、好奇心的時光，Muppet Treasure Island 可愛的動物及充滿驚奇的冒險一定能夠喚起你塵封已久的回憶。

真的要跳窗而出嗎？

熱鬧的大街上

WIN3.1/95

硬體需求



- 機種：486DX/66
- 記憶體：8MB
- 顯示：SV
- 音效：S
- 操作：M

遊戲發行時間 七月

國外發行公司／Activision
國內代理公司／匯思國際





Shadow Warrior
now for the real story...

影武者



《影武者》是 GT Interactive 計劃在 1997 年上年度推出的射擊遊戲。該公司自信滿滿地表示，這套預定今年第一季完成的第一人稱射擊遊戲，是使用 3D Realms 更新的 Build Engine 開發而成，將比早在市場上享有盛譽的毀滅公爵（Duke Nukem 3D），展現更精彩的場面。本遊戲支援多人共玩，若以區域網路可同時八人上線，或透過數據機則可以兩人共玩。

Duke 3D 是以未來的城市為遊戲背景，而這回，影武者是以具神秘色彩的封建時代日本為舞台，玩家所扮演的主角身懷絕技的 Lo Wang，要對付的壞蛋包括邪惡忍者（Evil Ninga，他們通常會在預測戰敗必死無疑時，舉槍自殺）、開膛手（Ripper）、苦力（Coolie，拿著黃色炸藥滿到處走動的傢伙，主要的任務是接近你，然後引爆。）、苦力鬼魂（殺死苦力後，他的鬼魂會出現攻擊你）…等。

主角 Lo Wang 身懷絕技

玩家所扮演的 Lo Wang 有最完備的武器，如傳統上忍者所慣用的拳頭、武士刀、石弓、可佈署在牆上或天花板上的地雷…等。環境的互動效果不錯，幾乎每個物件都可以摧毀。區域貫通的變換更看出影武者略勝毀滅公爵一籌，例如：在毀滅公爵中你可以看到區域之上還有區域，但不能同時看到有兩個區域。簡單地說，玩家在影武者中的一棟建築物前，往室內凝望，可以看到一條走道深入房間內，同時也可看得到屋頂。

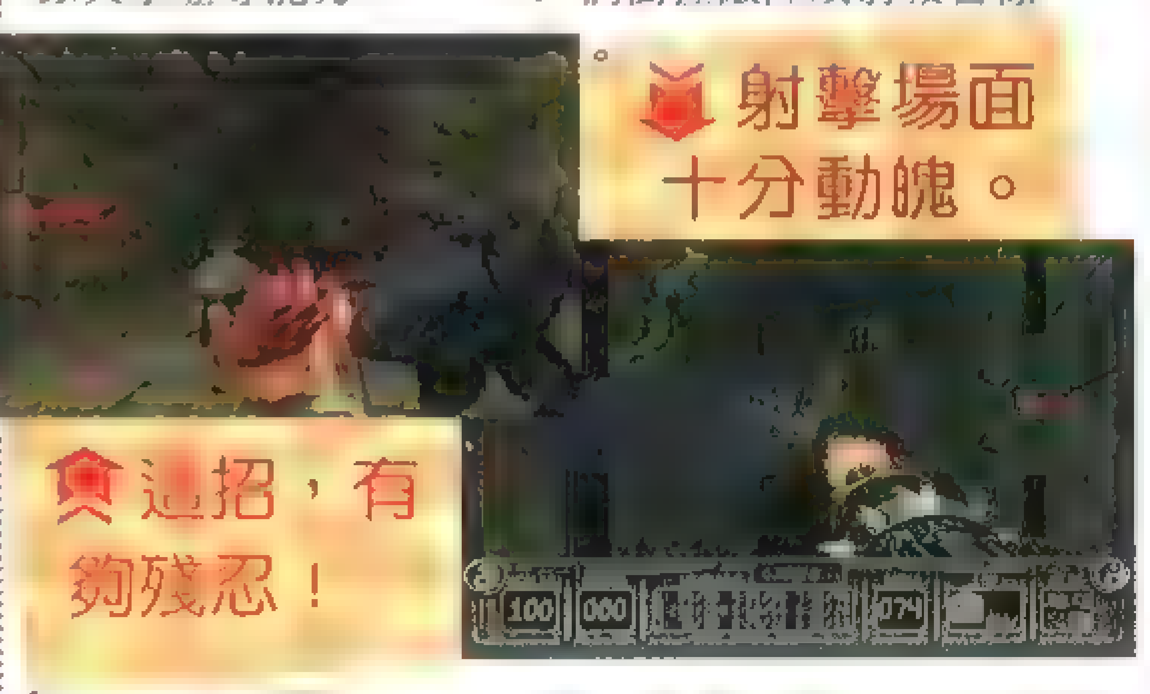
有人認為影武者有毀滅公爵接班人架勢，因為 3D Realms 在遊戲中移植了讓毀滅公爵聲名大噪的互動環境與自由行動的特色，讓遊戲中的主角具備跳躍、爬梯、潛隱、飛行、游泳與攀登等能力。

此外，3D Realms 還在遊戲中設計能駕駛的交通工具（船、坦克、推土機、堆高機），玩家所駕駛的車輛上配備的武器從機槍至雷射到火箭，你可以駕駛它們衝撞敵陣或射殺目標。



影武者以日本故事為背景

火箭發射器有強大的火力



射擊場面十分動魄。

這招，有夠殘忍！

WIN95/DOS

遊戲類型：射擊
發行版本：光碟版

硬體需求
- 機種：P-60
- 記憶體：16MB
- 顯示：SV
- 音效：S
- 操作：未定

遊戲發行時間：未定

國外發行公司／GT
國內代理公司／美商新美



保衛太空殖民地





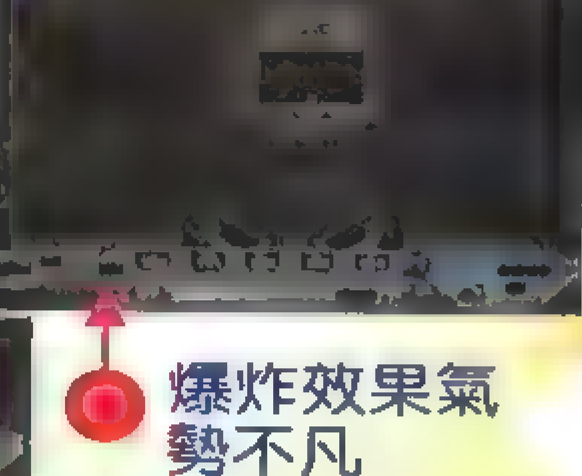
月球反抗軍（Rebel Moon Rising，暫譯）是一個以第一人稱觀點，在3D 環境下進行的射擊遊戲。在 3D 射擊遊戲一貫設計手法下，玩家可在螢幕底端檢查自己可利用的武器裝備。遊戲中，玩家必須防衛太陽殖民地，避免它被地球部隊重新佔領。遊戲中的敵人包括人類與機械，他們會從角落、空中、或上下方接近你。

遊戲的方式十分簡單，一旦展開任務，便須轟死所有的敵人、保護特定的設施、收集火力強大且精良的武器、護盾、氧氣再生器（oxygen recycler）、以及其它可以提升戰力的東西。玩家在展開每項任務時便具備一項Dirtshark Drill與一把H&K 雷射槍，因此，爲求生存，收集武器是絕對必要的。另外有一點須介紹的是，玩家的基本戰鬥服裝是叫做LDF的白色戰鬥製服，

雖然玩家在遊戲中可以四處探索，以及作跳躍的動作，但整體而言，月球反抗軍卻有毀滅戰士、雷神之鎚，甚至是毀滅公爵的影子。話雖如此，月球反抗軍的任務卻遠比毀滅戰士複雜許多。玩家在遊戲中必須尋找並摧毀特定的目標，有時還要保衛它們。據了解，遊戲中有一個任務是要玩家尋找出外星人大使（alien ambassador），並且將他幹掉；也有一個任務是要求玩家接管一座發電廠，並且保衛它免受攻擊。另外，遊戲中也有時間限制之類的裝置，例如氧氣供應的持續（因此上述提及需收集氧氣再生器），可惜這項設計不夠嚴謹，因爲有的任務你只有十分鐘的氧氣供應，有的任務卻沒有此類的限制。



搜尋目標，將敵人一網打盡



爆炸效果氣勢不凡

WIN95 NEW GAMES STATION

遊戲類型：動作
發行版本：光碟版

硬體需求
- 機種：MMX
- 記憶體：16MB
- 顯示：未定
- 音效：S
- 操作：K/M/J

遊戲發行時間：8月

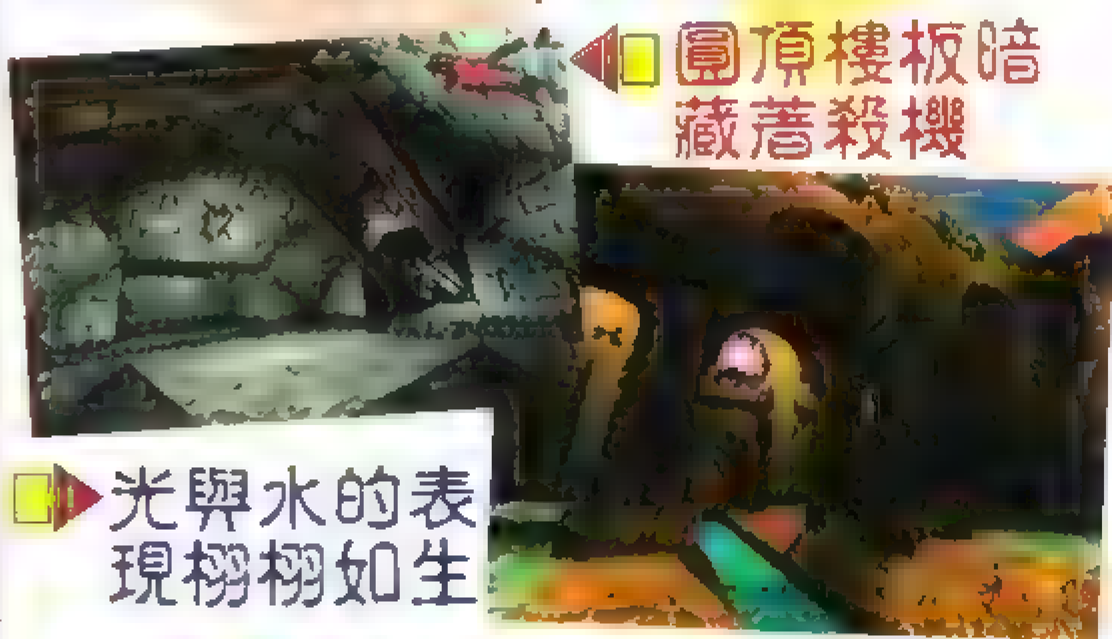
國外發行公司／GT
國內代理公司／美商新美



魔域幻境

魔域幻境（Unreal）是一個優於一般第一人稱動作的遊戲，它讓玩家如置身在一個恍如實際生活的三度空間中，使玩家在遊戲虛擬的世界中嗅出地下洞穴那種陰濕的臭氣，感受危險人物的急促呼吸聲、並且經歷墜落、游泳與飛行的感官刺激。遊戲環境的音樂與音效十分豐富，從風聲、流水聲、火焰爆裂聲、腳步聲到妖怪在異次元中源湧而至的音效，均與背景音樂的搭配相當完美。

畫面的光線效果也做得非常出色，火把搖曳與光源使週圍景物有了層次分明的亮度，玩家在怪物在還沒完全現身前，便可在角落看到牠的投影。另外，異次元戰士是採用六度自由角（包括三個正交的移動自由度，與三個回轉的自由度）的幾何與物理模組，使你可以從任何角度看該異次元世界，以及在具備重疊特色的建築物，如橋樑與圓頂天花板上探索。



圓頂樓板暗藏著殺機

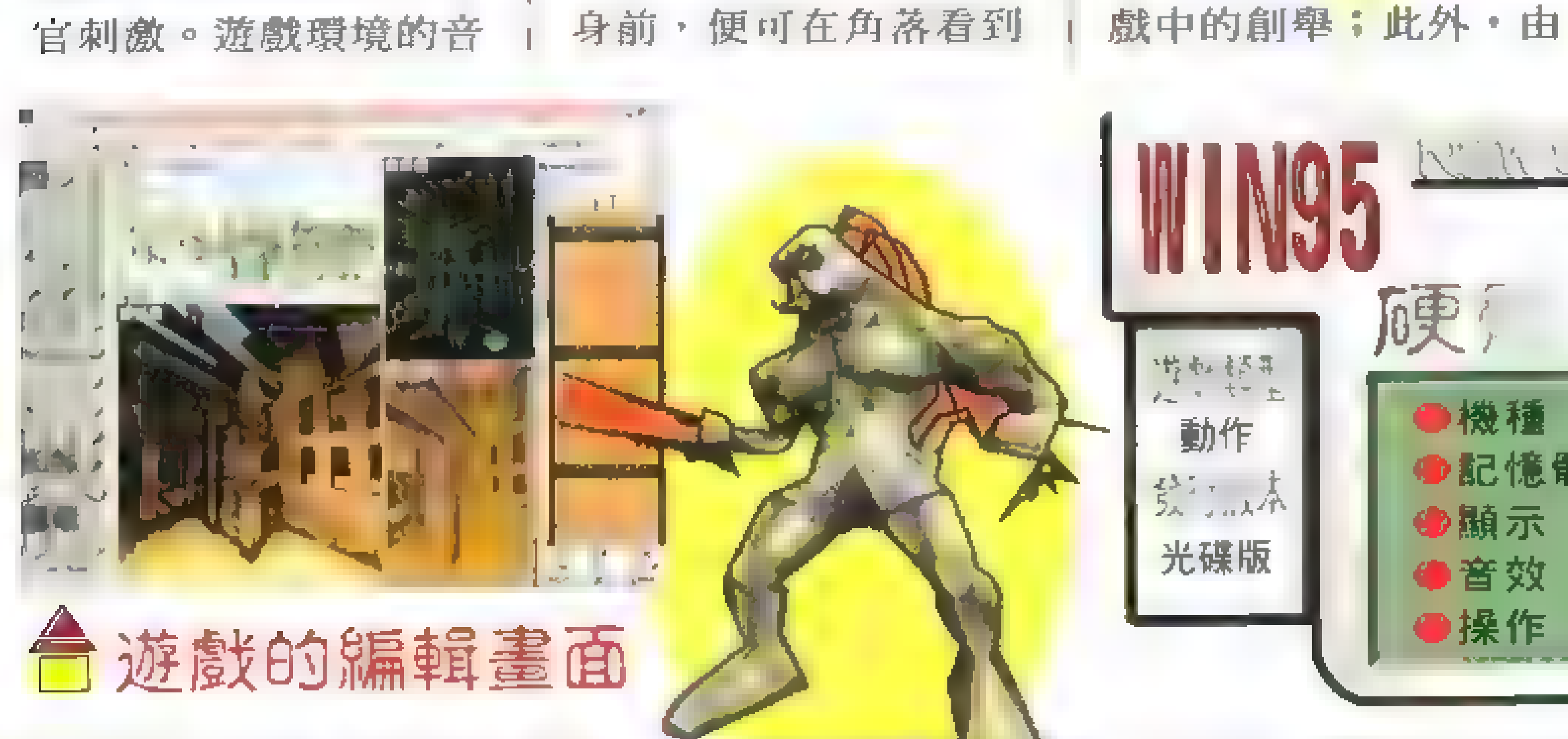
光與水的表現栩栩如生

角色屬性多變

異次元戰士的遊戲關卡與毀滅戰士（doom）的地下城式關卡不同，也與毀滅公爵（Duke Nukem）那種明朗複雜的關卡有所差異，它企圖創造一個真實世界的環境，其關卡是一棟建築物，一個真實的結構體（如城堡、神廟），讓玩家從畫面的地平線上看到另個關卡，因此關卡的變換幾乎是天衣無縫。須特別向玩家介紹的是，遊戲中的每隻怪物大約都由三百個畫面的動畫組合而成，這是動作遊戲中的創舉；此外，由於遊戲的編修語言（scripting language）功能強大，每隻怪物的高度、顏色、力量、行為等屬性都會變化，因此，玩家不會一再地向一模一樣的怪物挑戰，而此一功能強大的編修語言控制了整個遊戲的事件，更提高了遊戲的娛樂效果。



巨獸，放馬過來



遊戲的編輯畫面

WIN95

硬體需求

遊戲類型：動作

光碟版

- 機種：MMX
- 記憶體：未定
- 顯示：未定
- 音效：S
- 操作：未定

遊戲發行時間：夏季

國外發行公司／GT

國內代理公司／美商新美



NEW GAME STATION

Starcraft 星海爭霸

Blizzard Entertainment 的魔獸爭霸Ⅱ（Warcraft II：Tides of Darkness）使該公司在即時策略遊戲領域上，建立了牢不可破的地位。現在 Blizzard 的設計師們開始証明他們不只是會製作魔獸的人，將推出最新的即時戰爭遊戲《星海爭霸》（Starcraft，暫譯），並向玩家們承諾該遊戲將締造和魔獸爭霸一樣的驚喜與新穎。

據了解，星海爭霸將謹守魔獸爭霸的結構—玩家必須收集資源，並適當分配它們以建造單位與結構。然而，儘管星海爭霸有魔獸爭霸的影子，但它應不只是「太空版的魔獸爭霸」。本遊戲最顯著的新特色應算是強調物種（species）之間的區別。

在《星海爭霸》中的三個物種分別是：一、地球人（Terrans），是酷似人類的物種，也是魔獸爭霸玩家們最熟悉的角色，使用傳統的技術與方法，在每個已創造的單位（units）上，指派工人興建結構；二、原始人（Proto），是擅於利用機械技術的物種，例如，原始人有一種可以利用的單位是航空母艦（carrier），它可以自動建造一支防衛性的戰鬥機群，當玩家分配資源給航艦時，它會建造出玩家所需的戰鬥機，這些自動化的戰鬥機將防衛航艦和附近的區域；三、Zurg，此物種的科技是屬於自然生物類的，因此，扮演 Zurg 的玩家可以不斷地創造蛹（pupae），它能瞬間變形成任何的戰鬥單位及結構。在物種的力量方面。

當然啦！星海爭霸將具備一切使魔獸爭霸系列成功的優點。雖然整套遊戲用滑鼠操作的介面十分簡單，但仍有些許的改變，讓玩家在選定眾多單位時，能夠獲得更多的資訊。本遊戲改良了圖形引擎，將提供更多高科技的畫面感受。遊戲中多人對戰的特色，讓玩家可以透過數據機或直接連線的方式共玩，在區域網路下可以同時八人登台。《星海爭霸》將會利用 Blizzard 的 Battle.net 伺服機，讓玩家透過網際網路，和全世界的同好一起爭霸。

對敵我狀況進行分析是求勝之道

盛大的戰鬥場面，絕對夠酷

雖是大混戰，節奏仍十分明朗



寧靜的外太空展開驚天地泣鬼神的戰爭

決鬥開始！

施工中

NEW GAMES STATION

遊戲類型：策略
發行版本：光碟版

硬體需求
- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 顯示：未定
- 音效：S
- 操作：未定

遊戲發行時間：9月

國外發行公司／Blizzard
國內代理公司／未定

Abe's Obbysee 勇闖幽冥界



人肉叉燒包？

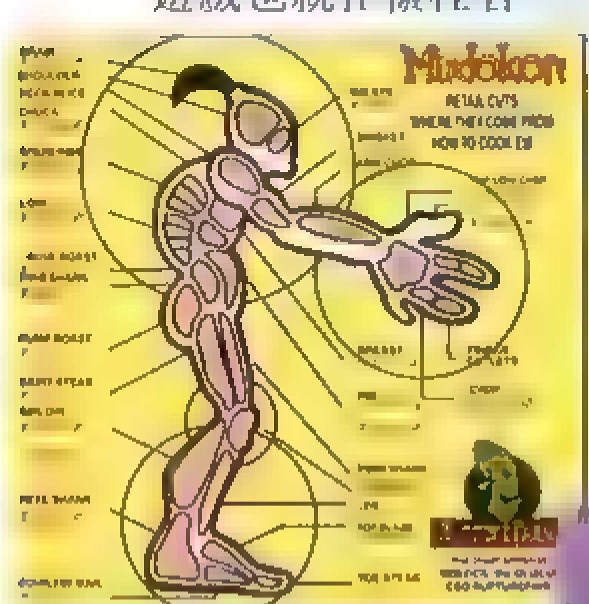
勇闖幽冥界（Abe's Oddysee）是成立一年多的程式與動畫設計公司 Odd-World Inhabitants 的最新互動式遊戲，玩家在遊戲裡要扮演一位名叫 Abe 的角色，他是一位生性樂觀，但卻孤力無助的外星生物（Mudokon）。Abe 是在 Rupture Farms 肉品處理工廠裡的一位既階的工人。有一天，他意外發現一個駭人的秘密：該工廠計劃推出新生產線的新肉品點心之主要原料，竟然是他的同事！

遊戲也就在犧牲者／英雄的奇幻歷險下展開。玩家的任務是盡一切力量解救同事，讓他們能安然離開令人毛骨悚然的 Rupture Farms。但當 Abe 企圖帶著他的同事通過一連串陷阱與險關時，他和被解救的同事卻暴露在 Sligs（狀似昆蟲的突擊部隊）的火力攻擊下。為成功脫險，玩家必須在多得數不清的安全巡邏隊邪惡的 Sligs 逮捕到你之前，完成你的使命。但不用擔心，因為在遊戲中你不只一條命而已，這項設計讓你永遠不用離開遊戲主畫面。

事實上，勇闖幽冥界是一套「聰明」的遊戲，除了有炫麗的畫面外，設計師在過程中設計了飛行通訊系統（on-the-fly communication system），又稱遊戲語言（Gamespeak），它設計了各種遊戲控制的特殊命令，諸如 Hollo、Follow me、或 Wait here（在這兒等）。當 Abe 走進一位需要救助的同事時，他可以使用上述三種命令之一命令他。

OddWorld Inhabitants 把這套遊戲當成一項電影計劃處理，希望能盡量深入角色的表現以及計謀的考量，因此，遊戲中的 Abe 是一位可愛、容易緊張、處於劣勢的主角；而邪惡的 Sligs 卻是一種十惡不作、儒弱、有虐待狂的卑鄙小人，假如這些壞蛋沒有辦法直接對付你，他們將會把挫折感全部發洩在週邊無辜 Mudokon 工人身上。雖然 Rupture Farms 工廠有如煉獄，但在工廠外卻是一片美麗的森林、地洞、高塔。在魔掌之外，你會遇到一些有趣的角色，但要和他們溝通得用遊戲語言（gamespeak）。

勇者幽冥界是一個沒有控制介面的遊戲，因此螢幕上沒有擠滿一大堆控制面版。故事的發展皆以電影般的品質進行，畫面中沒有選單、健康狀況表、武器庫存表、物品欄、也沒有剩餘生命值，稱得上是一套別出心裁的冒險遊戲。



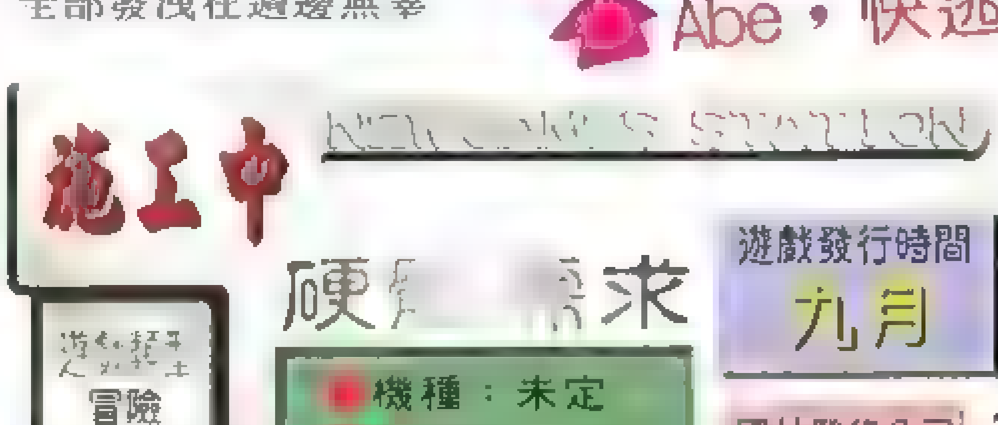
像昆蟲的 Slig，最遊戲中的大壞蛋

嗯，那一個部位才是上品？





Abe，快逃！



施工中

遊戲類型：冒險

發行版本：光碟版

硬體需求

- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 顯示：未定
- 音效：未定
- 操作：未定

遊戲發行時間：九月

國外發行公司／GT

國內代理公司／美商新美



玩家在遊戲一開始會有一小塊土地蓋公司的總部，同時只能小本經營，因此內部會有幾位工人、監工、修繕工人、以及一小筆的資金。玩家可以利用這些微薄的資源開始建設，並且可以選四種遊戲模式中的任一種和電腦，或者和友人透過網路競爭。



↑有效率的管理，產生高水準房客

贏的秘訣在於…

一、財務：

玩家在遊戲中必須盡可能地創造財富，以世界首富為你奮鬥的目標。

二、自我狂熱（ego mania）：

玩家取得資源後，必須在土地上興建一座接一座的建築物。

三、主宰世界（world domination）：

玩家在有限的土地上開天闢地，藉著興建大樓，逐步擴展您的勢力範圍，以達成擁有全世界的目標。

四、烏托邦（utopian）：

贏得屬於自己的世界，玩家還須在遊戲中須為每一個人，甚至是每樣東西，創造一個完美無缺，強調自由的烏托邦世界。

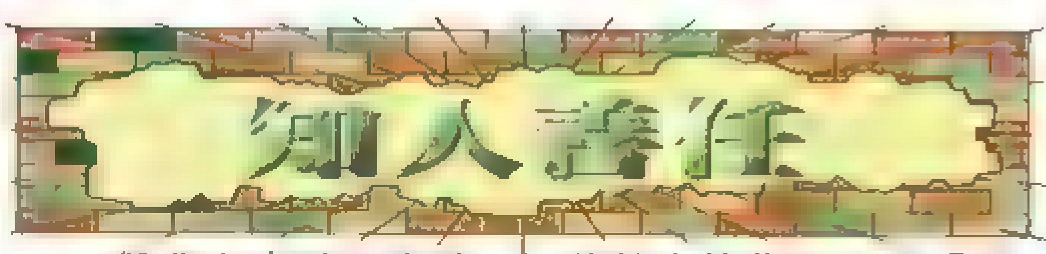
只要玩家用心建設，這些目標可以透過精確的財務計劃、興建工廠處理自然資源、建造不動產、管理旗下居民的生活與環境以及策略性地攻擊對手而達成。





↑要小心小丑的攻擊

←規畫你的社區發展



知人善任

營造大亨是一套繪圖相當細緻的遊戲，尤其是遊戲中以圖形重現設計成的精巧的動畫，提供細部與單獨互動的精彩特寫場面。另外，各具特色的正反派角色也將遊戲襯托的生動有趣。

總結來說，嬉皮、小丑、竊賊、黑幫等在遊戲中的作用有如「待命的武器」，玩家可可佈署他們來對抗競爭者，甚至派他們讓對手關廠，或幹掉某些重要的人物。另外，警察、建築人工、監工、房客（tenants）等，都是興建城市創造社區不可或缺的。



WIN95

硬體需求

機種	未定
記憶體	未定
顯示	未定
音效	S
操作	未定

遊戲類型：策略

發行版本：未定

遊戲發行時間：夏季

國外發行公司／ACCLAIM

國內代理公司／富峰群



次世代賽車



給我速度其餘免談！

「給速度，其餘的免談！」這句話大概是喜歡賽車的朋友，心中最想說的，對電腦賽車遊戲迷而言，這點可說是放諸四海皆準的。速度感與畫面流暢稱得上是 Bethesda 在今年第一季推出的 X-Car 次世代賽車（暫譯）的主要特色。

Bethesda 為達成本遊戲的速度與流暢，特地利用多用途的 3D XNgine 1.3 版引擎開發 X-Car，該引擎曾成功地完成毀滅戰士風格的射擊遊戲終結者（Terminator : Future Shock），以及超現實



RPG 遊戲 Daggerfall。另外，遊戲也使用高解析度的貼圖，因此跑道的效果分明；至於跑車則以多邊形圖框構成，當車體擦撞、衝撞時，會迸出火花、冒煙、飛屑等。在此須特別補充的是，XNgine 最成功的地方－它使X-Car 能每秒以十五個畫面（frames）的速度進行，且以最小的系統需求（486/66，16MB RAM）便能在 VGA 下飆；而 Pentium 級的玩家將解析度調至 800×600 的環境下，畫面仍一路順暢到底。因此，玩家不用花錢添購 3D 圖形加速卡，便能享受 X-Car 的極速感。

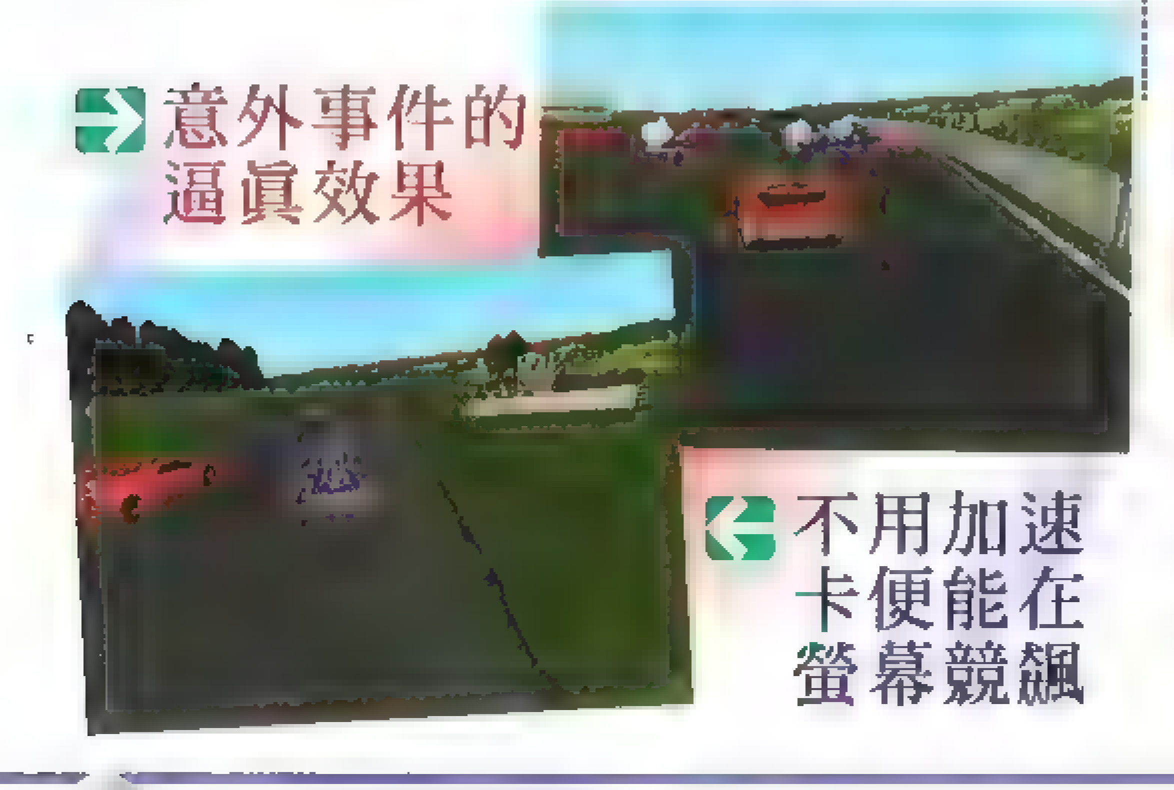
至於 X-Car 的設計概念從何而來？據了解 X-Car 的遊戲賣點包括，八種完全呈像（accurately renderd）的車道、十種酷斃的概念車道、四種可以讓您試車的測試車道等；玩家若在遊戲中若選擇「專家模式」，會出現一個包含十五部跑車的調整螢幕，玩家可以選其中的任何一部，並進行零件調整。除了五具跑車引擎供玩家挑選外，包括煞車、輪胎、胎壓、齒輪速率等，都可進行調整。X-Car 其畫面特色還包括：有五種攝影角度觀看賽程動作；組態化的 VCR 系統，讓玩家可編輯立即重玩，及使用各攝影角度。

X-Car 是一套具備多人共玩的賽車遊戲，玩家可透過數據機或區域網路，與多達八位友人來一場大車拼。當玩家以接近三百英哩的時速通過概念車道時考驗時，您的駕駛技術已經讓人無話可說。



X-Car 具備各類型的賽車道

頂酷的 Lime Rock 賽車場



意外事件的逼真效果

不用加速卡便能在螢幕競飆

WIN95/DOS

遊戲類型：運動
發行版本：光碟版

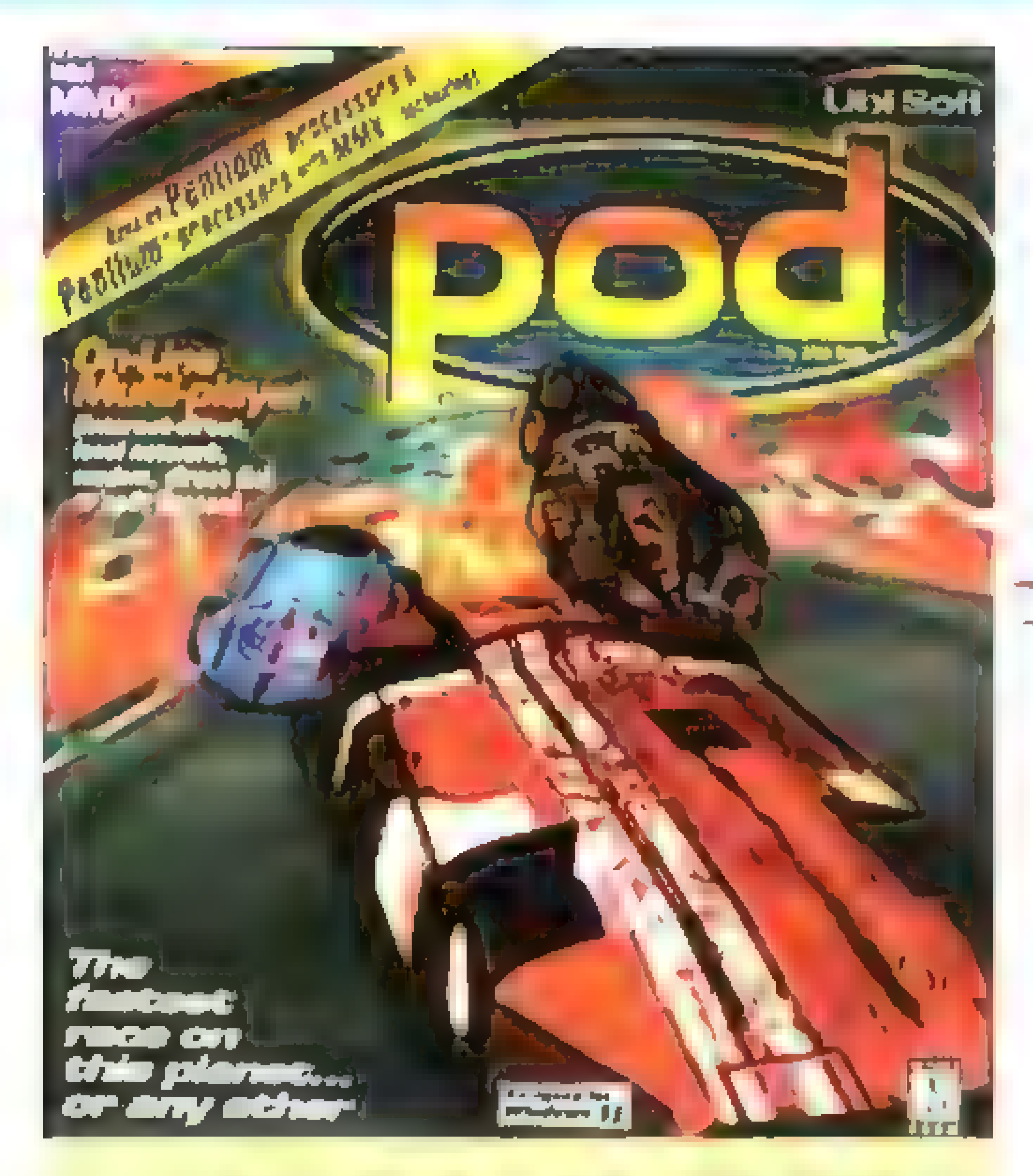
硬體需求

- 機種：486/66
- 記憶體：16MB
- 顯示：V
- 音效：S
- 操作：K

遊戲發行時間：未定

國外發行公司／Bethesda
國內代理公司／憶弘







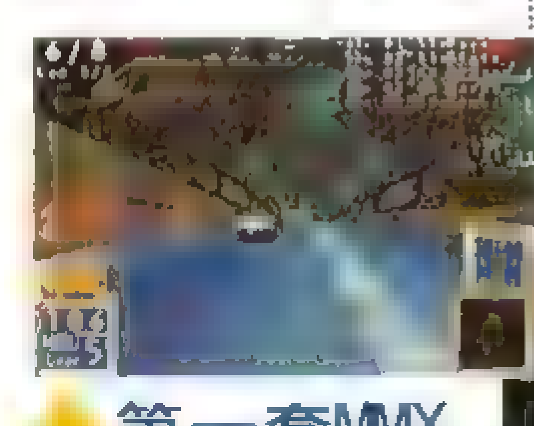
POD 說穿了是一個精彩的賽車遊戲，但設計本遊戲的 Ubi Soft爲了使它不同於一般的國際性賽事，用心虛構了一個必須賽車的理由，這個生死存亡的理由，加上本遊戲是第一個須採用英代爾 MMX 技術的遊戲，更襯托 POD 的新鮮感。

故事的緣起是在遙遠的 IO 星球。星球上的 IO 礦治公司是太陽系經濟的主宰者之一。該公司在一座礦坑發現一個不利整個星球的秘密：具毀滅能力的陸生胚種生菌－ POD 。由於公司不當隱瞞與無力處置，終釀成整個 IO 星的浩劫。 POD 通常呈休眠狀態，但在有氧的環境下特別活潑，它會「吞噬」眼前所發現的任何事物，因此在星球上居住的人都必須撤離。玩家在遊戲中扮演阻止 POD 爲害 IO 的 Derek Stealth ，你必須趁 POD 休眠時逃離 IO ，不幸的是，你唯一的逃生工具卻在緊要關頭失竊，而 POD 再過兩個星期就復甦了。爲奪回逃生工具，Sltealth 必須和其他駕駛員賽車，因爲，唯有贏家才能得到唯一的逃生工具。

POD除了設計搭配 Pentium MMX 晶片技術外，其它特色包括：一、五種遊戲模式；二、採用 3D 即時繪圖；三、採用杜比環繞音效；四、十六個賽車跑道及八個可調整式跑車。

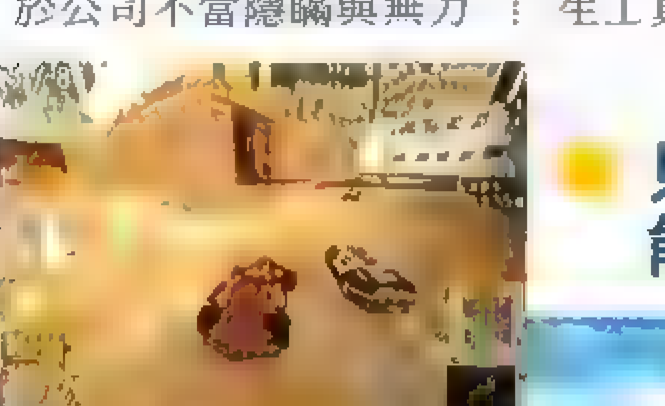
假如玩家對賽事條件不滿意，您可以上線至 Ubi Soft 網頁中下載新跑道、新跑車，並將其賽事存檔，將你最佳的賽車成績與其它同好相比，同時，你也可以參加即時的冠軍大賽。你甚至可以透過電子郵件，將你的跑道、跑車及最佳成績 E-mail 給擁有這套遊戲的人，並和他們在「幽靈」（Ghost ）模式下競逐。在該模式下，你可以學到其他玩家的技術，而改進你的演出。

關於賽事方面，在單人模式下，玩家與電腦爭霸；在競賽模式下，玩家可在所有的跑道上、或者選擇你想出賽的跑道、或者讓電腦以隨機的方式選擇跑車、跑道等方式，和各家競爭最高分。另外，遊戲還提供決鬥模式（八人連線共玩）、時間攻擊模式及前述的幽靈模式模等，每種模式各有其獨特的玩法。



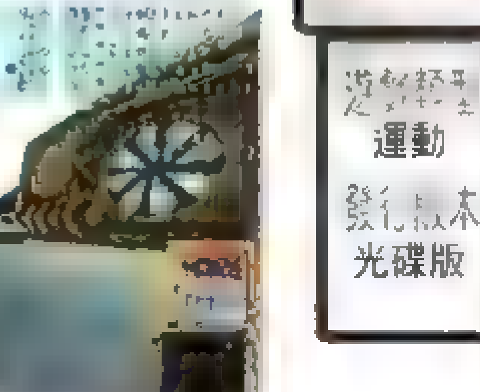
第一套MMX的賽車遊戲

遊戲解析度表現非凡



虛構的車賽場全新感受





WIN95

遊戲類型：運動

發行版本：光碟版

硬體需求

- 機種：P 120
- 記憶體：16MB
- 顯示：SV
- 音效：WIN相容卡
- 操作：M

遊戲發行時間：夏季

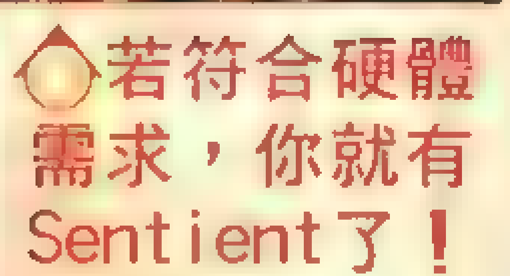
國外發行公司／Ubi Soft

國內代理公司／第三波



太空先鋒





◇畫面表現是讓人詬病的地方

◇隊員已開始出現內鬨



◇若符合硬體需求，你就有Sentient了！

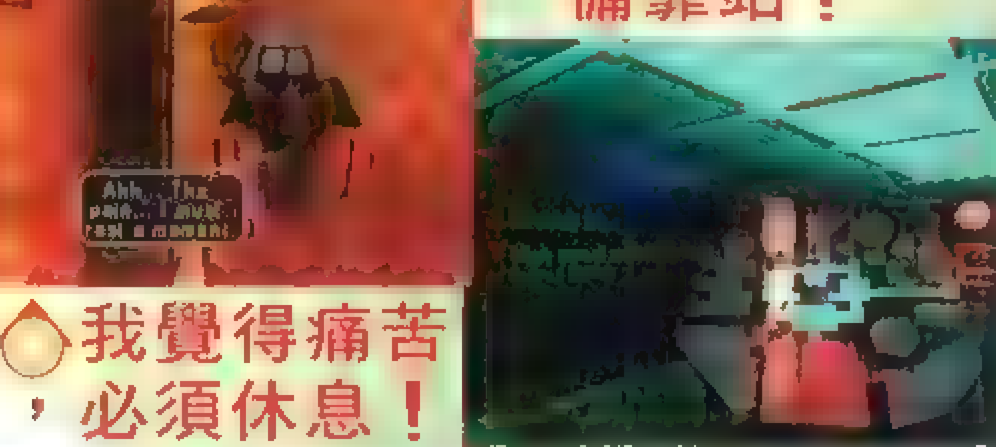
義勇急先鋒

太空先鋒（Sentient，暫譯）是以未來為故事背景，整個遊戲的構想相當別出心裁－讓你成為一個已陷入危急狀態的 Icarus 太空站上的一名隊員。玩家所扮演的主角是名被派至太空站的醫生 Garrit Sherova，而 Icarus 正在開挖一種名叫 Keyons 的次原子顆粒，它是人類至今所知最強大，也是最後僅存的能源。但由於某些人心中認為這支醫療隊伍正利用他們作為藥品測試的實驗品，導致整個船隊的成員開始互相猜忌，甚至懷有敵意。更糟的是船長也被謀殺了，同時越來越多的船員因來路不明的輻射疾病喪生。最後，整個太空站被吸入太陽的軌道之中，漸漸逼進太陽…。此時是你挺身解救一切危機的時候了。

太空先鋒中最有趣的地方是它讓你覺得身處太空站上。當你以第一人稱的觀點在甲板上閒逛時，你會看到同僚們各司其職，或者和他人閒聊，這時你可以停止走動，並且和他們當中任何一個人說話。另一個有富巧思的特色是，玩家在和其它人說話時，可以改變主角態度。例如當你和其它人交談時，按下 H 鍵（快樂）後，你會在螢幕底端的「心情指示器」，看到 Sherova 的臉上出現露齒而笑的樣子；若按下 S 鍵（悲傷），Sherova 的臉會因生氣而皺眉。假如你希望解開所有的神秘事件，並使 Icarus 免於被摧毀的命運，你必須完成接踵而至的挑戰。

在遊戲設計方面，玩家在過程中每項決策將決定下一步發生什麼，遊戲會自動地隨機產生次要情節，因此，玩家在後段的遭遇可能不一樣。另外，遊戲中獨到的溝通設計，讓玩家可以和六十多名角色進行互動，並有二百個地點讓玩家探險。

最後，本遊戲支援 Aatro-x Mystique 與 Crea-tive Labs 的 3D Blas-ter，假如玩家的電腦備有該卡的話，遊戲跑起來會更平順。



◇我覺得痛苦，必須休息！

◇太空船準備靠站！

WIN95/DOS　NEW GAMES STATION

遊戲類型：冒險
發行版本：光碟版

硬體需求
- 機種：P-90
- 記憶體：16MB
- 顯示：SV
- 音效：S
- 操作：未定

遊戲發行時間：夏季

國外發行公司／Psygnosis
國內代理公司／松崗

LEGACY of KAIN 血魔傳奇

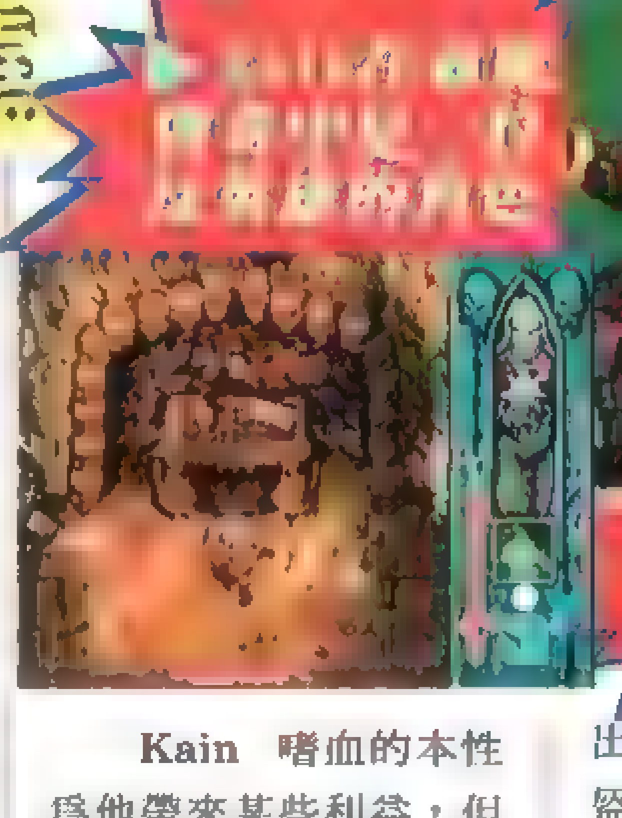


Windows 95版即出爐

對那些熟悉 Sony Play Station 的個人電腦玩家而言，血魔傳奇（Blood Omen：Legacy of Kain，暫譯）始終是他們可盼卻不可及的遊戲，有鑑於此，Activision 準備在今夏送遊戲迷一個大禮—WIN95 版的血魔傳奇。

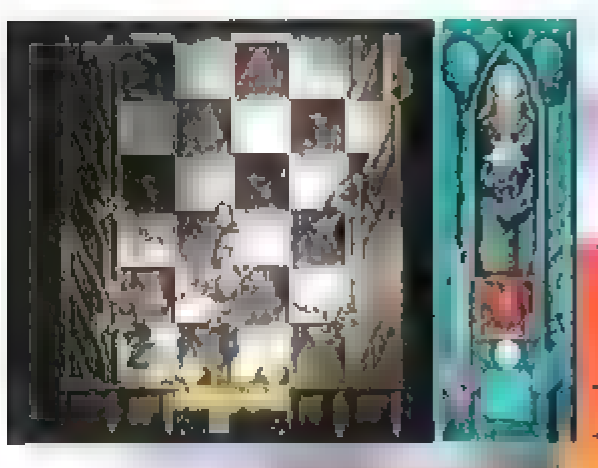
血魔傳奇的故事主角 Kain 是一位反英雄人物，他在 Nosgoth 這片無邊的世界中，必須殺遍無數的對手，磨練戰鬥的勇氣，並發現力量強大的法器和解開不愉快的秘密。不熟悉 Kain 的玩家也不用緊張，因為 Kain 會在遊戲中透過一流的旁白，將有關他的事一五一十地道來。

在一個月黑風高的晚上，Kain 離開了一個陌生的酒館後，莫名其妙地慘遭一群徒的謀殺。當 Kain 甦醒後，卻發覺已淪於魔界深處。怒不可抑的 Kain 接受了復仇的建議，在擺脫死亡的宿命後，曾經名震一時的 Kain 在 Nosgoth 的世界裡，帶著對正義及血腥的渴求復活了！曾被殘酷命運折磨的他，在砍殺刀下亡魂時絕不手軟，有的只是冷冷的笑；假如能滿足他此刻對血的渴望，那麼，那些無縛雞之力的鎮民，也是他征服的目標。



Kain 嗜血的本性為他帶來某些利益，但同樣也帶來一些明顯的弱點。他將會承受可觀的肉體傷害，但他的傷卻可藉著喝了陳年的「紅色飲料」輕易地復原。此外，他只要隨便將精神力量集中在一位犧牲者的身上，那麼在十步之外便能喝光目標者全身的血。

玩家在遊戲需要找出可利用的精良武器、盔甲、特殊的器具與魔法等。Kain 在歷險中會成為一位變身高手，例如，他可以變成一隻狼人，躍過 Kain 平常無法跳過的深淵；他也可以昇華為一股黑色的蒸氣，讓他自由地滲入門口或其它地方；他更可以變成一隻蝙蝠，讓他迅速地飛至他去過的地方。



▶死得莫[illegible]
往生後[illegible]



◀要打敗吸血 Kain可沒那麼容易

WIN95 NEW GAMES STATION

硬體需求

- 機種：P-100
- 記憶體：16MB
- 顯示：未定
- 音效：SB
- 操作：未定

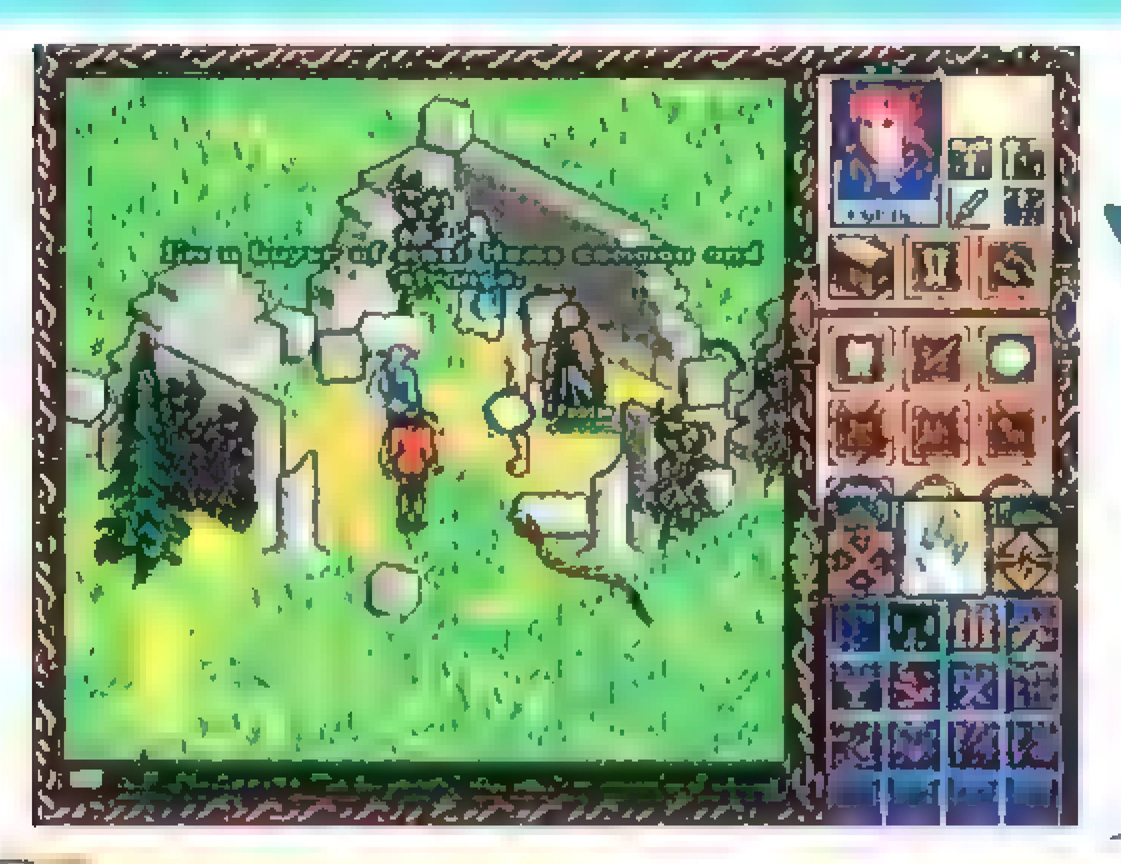
遊戲類型：動作

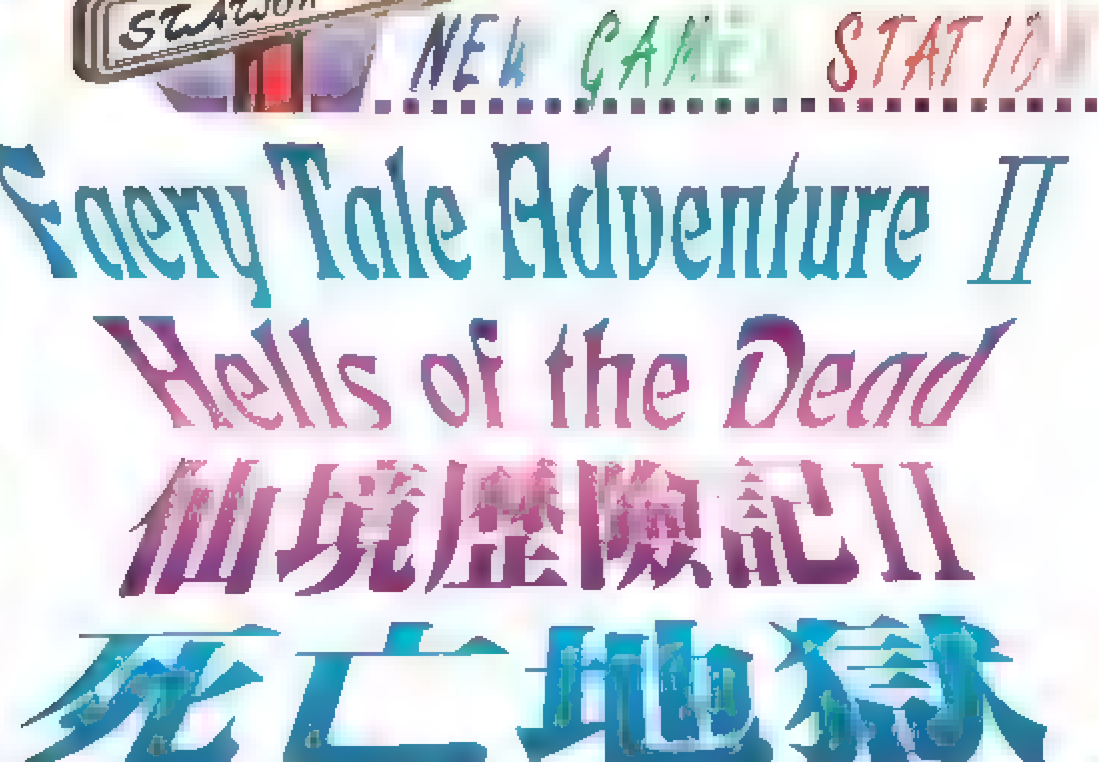
發行版本：光碟版

遊戲發行時間：七月

國外發行公司／Activision

國內代理公司／未定





Faery Tale Adventure II Hells of the Dead
仙境歷險記II 死亡地獄

是仙境？抑是地獄？

仙境歷險記Ⅱ：死亡地獄（Faery Tale Adventure Ⅱ：Hells of the Dead，暫譯）是一個劇情緊湊，高度幻想的冒險遊戲。遊戲主要講述三個兄弟共同抗敵的冒險故事。

故事一開始，三兄弟均騎了神奇的馬匹，經由神秘的入口到達一個被施以魔法的王國 Wildevarr，原來這個王國正受到黑暗死神部隊的包圍。三兄弟進入上述的王國，他們的座騎被變成石頭。爲了解救他們心愛的馬兒，並安然重返家園，三兄弟必須在王國內四處探索，在歷險中找尋答案，當然啦！冒險的過程中無可避免地會遭遇到各式各樣的生物（creatures）與法術（spell），玩家對這種故事結構應該不陌生。

遊戲一開始便讓玩家清楚地查覺到這是一個典型的幻想遊戲，它是以 VGA 螢幕及四十五度由上而下的視角表現，但整個畫面的色彩較爲乾爽明亮，幾乎有點類似卡通的表現方式。玩家在遊戲中可把三兄弟當成一個隊伍進行控制，或者讓三兄弟各自獨力禦敵。在遊戲主畫面旁，三位兄弟的狀態（status）、物品（inventory）、控制面板（panel），並會有一個小畫面顯示每位角色是否在「侵略模式」之下，另外，仙境歷險Ⅱ遊戲中有「精神收集品」（mental inventory）系統的設計，這是它與同類型遊戲較不一樣的地方。



遊戲在某方面酷似暗黑破壞神

兄弟同心，力可斷金

仙境歷險Ⅱ是 The Dreamer's Guild 所設計兼具冒險與角色扮演的遊戲，設計師特定在 Wildevarr 遼闊的國度裡，創造了七大冒險地區，其內有包括商人、祭司、巨獸、飛龍、妖精與妖怪等數十種角色供玩家盡情地砍殺，玩家也可在非線性的遊戲環境一再探索，使你不會覺得枯燥無味。假如要對仙境歷險進行雞蛋裡挑骨頭的話，在連線與網路遊戲大行其道的今天，未具備多人互動的設計可能是它最不合時宜的地方，但設計師認爲，這類有複雜劇情發展的遊戲，單人版已讓玩家夠瞧了。



四十五度角的打鬥畫面，視野清楚

闖進下一關前，先消滅眼前的敵人

DOS NEW GAMES STATION

遊戲類型	冒險 RPG
發行版本	光碟版

硬體需求
- 機種：未定
- 記憶體：8MB
- 顯示：V
- 音效：S
- 操作：M

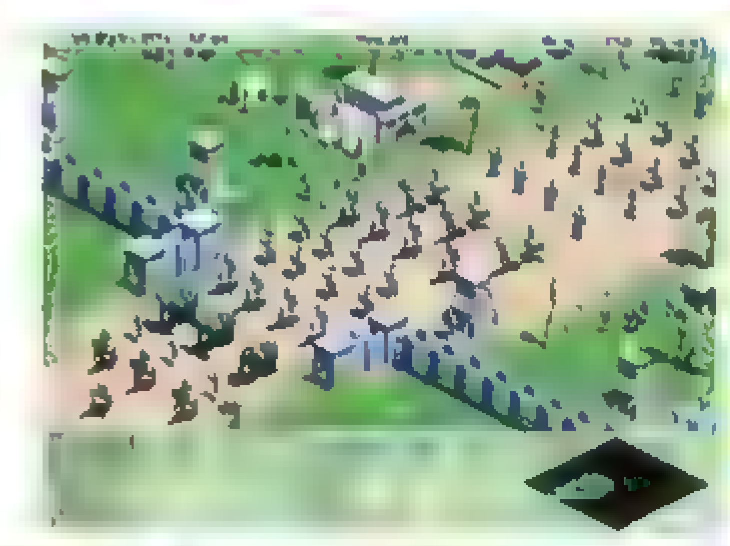
遊戲發行時間：七月

國外發行公司／Ignite
國內代理公司／未定





喜歡玩文明（Civilization）或魔獸爭霸（Warcraft）及終極動員令（Command and Conqer）的玩家有福了！微軟公司即將在今年暑假推出兼具文明的歷史與策略特質，結合魔獸爭霸和終極動員令特性的即時策略與動畫的遊戲：帝國世紀（Age of Empires，暫譯），和玩家們共度一個快樂的假期。



兵馬出城 征戰囉！

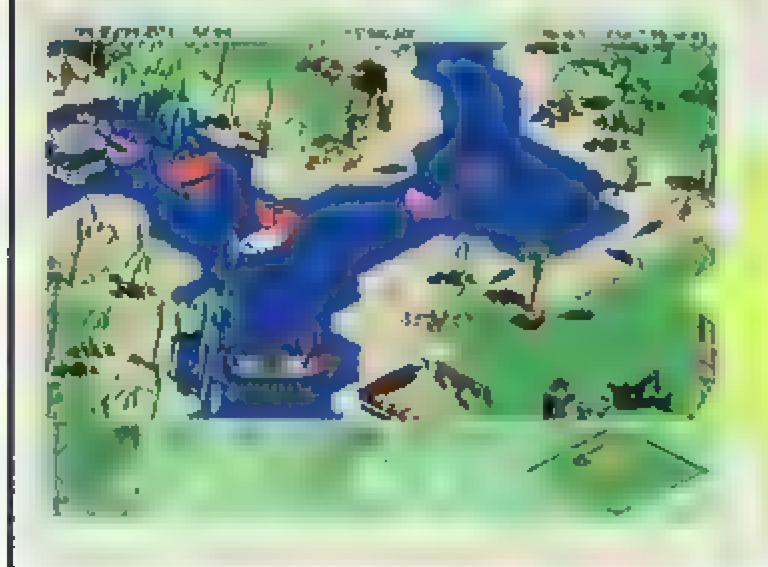
一萬年

帝國世紀和文明一樣，都是以歷史演進為遊戲發展基礎，但帝國世紀的「歷史」綿亙了一萬年，從文明開始到公元一千年。在這麼長遠的年代中，玩家可以從十二種文化中選一項來挑戰，包括古代的中國到亞述帝國等。遊戲中，每個文明都有興衰的更迭。和玩文明一樣，玩家在遊戲中必須建造城市，取得技術，也須要招兵買馬、開發資源、探險及貿易等。帝國世紀和文明不一樣的地方是，玩家在遊戲中只建造一座城市，不須要取得各項技術，只要細心選擇適合您的文化屬性便可。

帝國世紀也和終極動員令及魔獸爭霸一樣，玩家面對的人類或電腦 AI 對手，在遊戲中會以即時、甚至是在加速度的時間下，用同樣的手法對付您。在遊戲的早期階段，數百年的光陰可在彈指間溜過，但到青銅器及鐵器時代，時間進行的速度便緩和下來。和魔獸爭霸及終極動員令不一樣的地方是，玩家在遊戲中有幾種情況可得到勝利：透過軍隊的征服獲得控制權、透過貿易、掠奪、自然資源的開發，以及探險和發現等。



歷史不只是動物鬥爭史



貿易是獲勝的方法之一

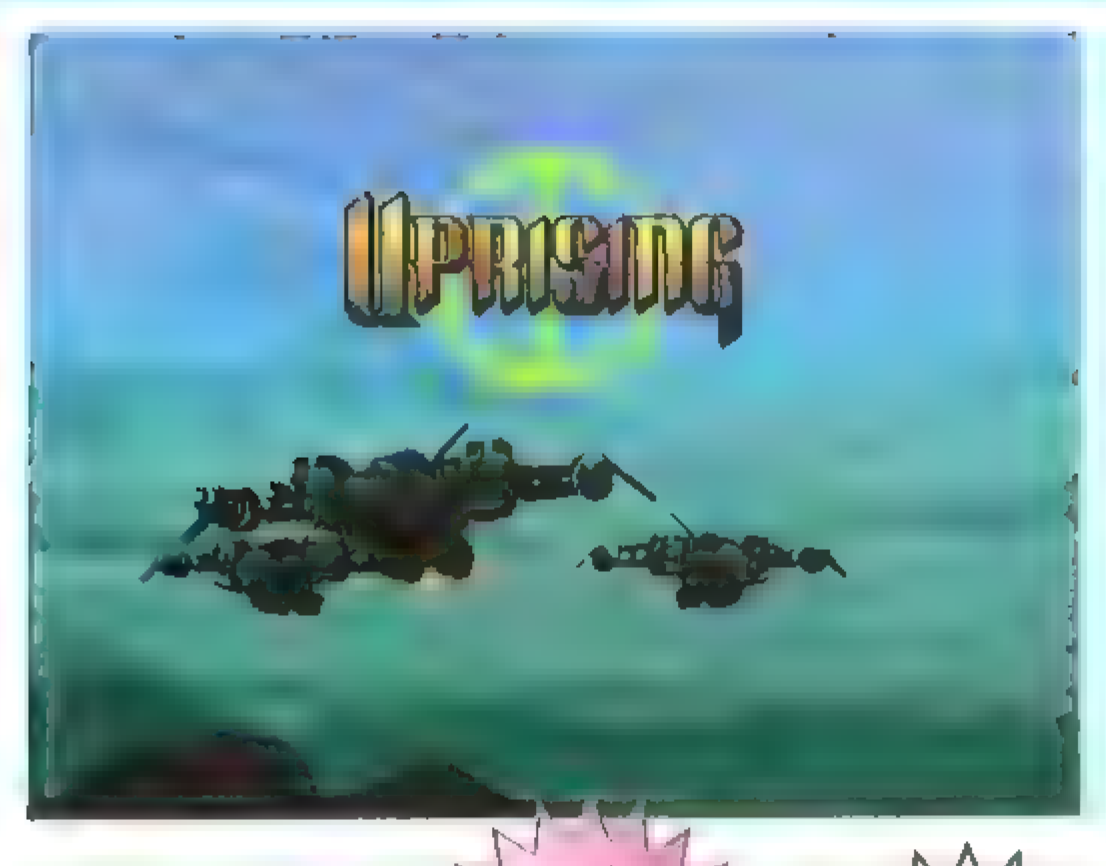
施工中 NEW GAMES STATION

遊戲類型：策略
發行版本：光碟版

硬體需求
- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 顯示：未定
- 音效：S
- 操作：未定

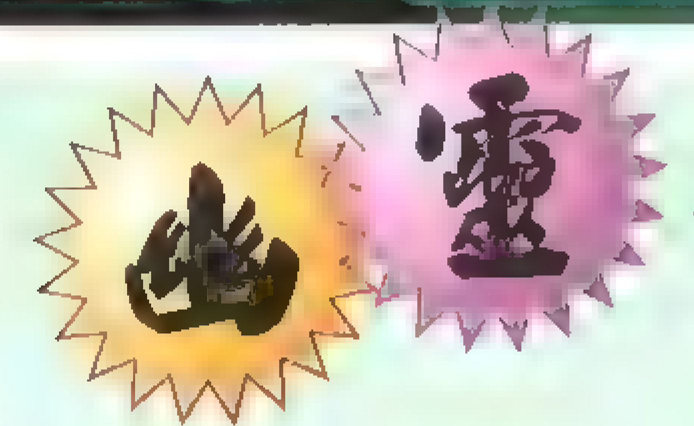
遊戲發行時間：暑假

國外發行公司／Microsoft
國內代理公司／未定



機甲叛變

Cyclone Studios計劃在今年十月推出足可造成電腦遊戲市場大震撼的機甲叛變（Uprising，暫譯）。據 Cyclone Studios表示，機甲叛變將是市場上第一套讓玩家以第一人稱視角在戰場上廝殺的即時策略遊戲。



所向無敵

為何遊戲的設計重點擺在第一人稱即時策略呢？事實上，往「結合第一人稱與戰爭策略方向」發展的機甲叛變，的確表現不凡，它比一般的軍事模擬遊戲有更多的動作，也比無腦袋的射擊遊戲多了策略的考驗。

玩家在一場星際控制權爭霸戰中，可透過未來高科技戰鬥坦克「幽靈號」（Wraith），來控制各軍事單位。「幽靈號」與多數的機甲系列（Mech-type）的戰鬥體一樣，都裝備有強大的火力。玩家只要鎖定戰場上的敵軍，便可將它解決掉，或者派部隊進行追蹤。由於具備策略遊戲的特質，玩家在遊戲中必須建造所屬的要塞（Citadels），佈署包括步兵、轟炸機、噴射戰鬥機、坦克、死光、及以堪稱機甲叛變中最酷的王牌武器－殺手衛星，它可以由太空中出其不意地發射雷射光殲敵。戰略一經決定後，便以即時、3D 的方式呈現戰果。



◀CS首套第一人稱即時策略遊戲

玩家在遊戲中若要有效率地整軍經武，必須克盡一些起碼的職責，如提升技術、管理資源及建設基地等。這些動作可以加強諸如兵廠與防衛性砲塔的防禦工事。和玩 7th Level 的殞龍（G-Nome）一樣，玩家可從坦克跳躍至砲塔，並且防衛基地不受迎面而來的各式軍事單位攻擊。當玩家從砲塔的視角逐一狙殺攻擊者時，坦克會自動展開防衛動作，和其它部隊一同戰鬥，並且可以隨任務而升級。



▶鎖定敵人，逐一殲滅

▲幽靈號自主性防衛者

▶呼叫，要求火力支援

WIN95

遊戲類型：動作策略

發行版本：光碟版

硬體需求

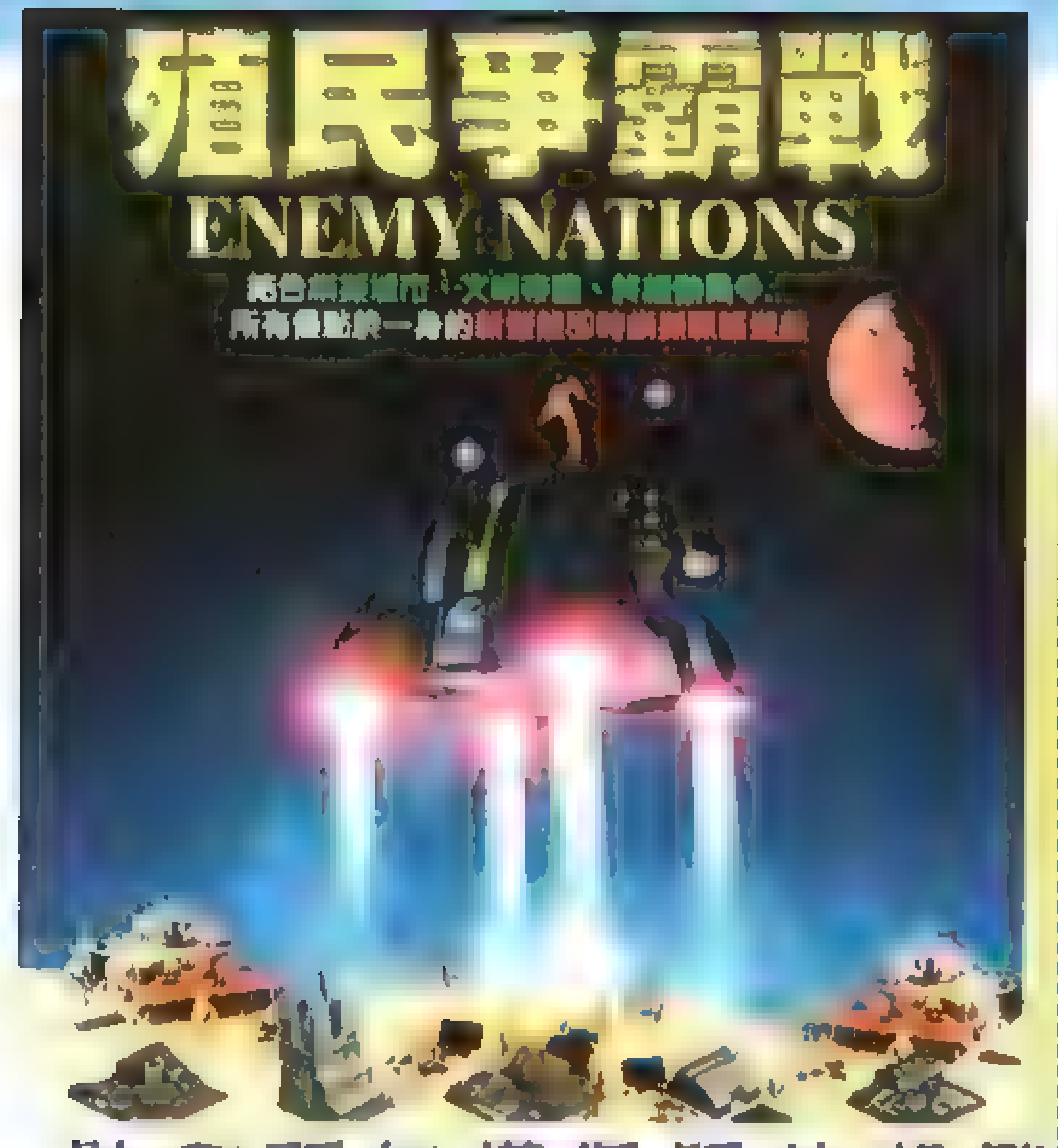
- 機種：P-90
- 記憶體：12MB
- 顯示：SV
- 音效：S
- 操作：K/M/J

遊戲發行時間：十月

國外發行公司／3DO

國內代理公司／美商新美





結合所有模擬經典遊戲優點於一身的即時戰略遊戲

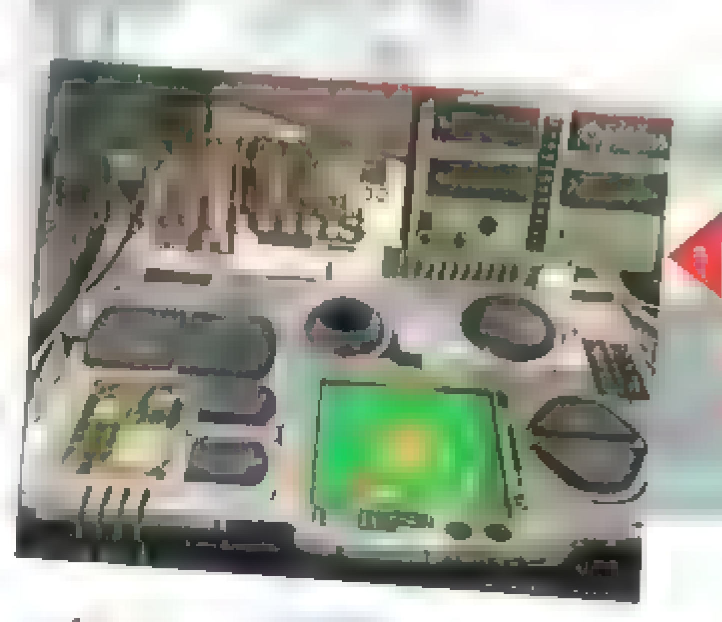
遊戲的背景將人類歷史往後推到西元 2005 年，由於坦亞克勞遜博士所發展的〝克勞遜超速引擎〞的實驗成功，人類終於一償星際飛行之夙願。政府旋即送出探測船到鄰近的行星進行探測，皇天不負苦心人，探測船傳來一個令人震驚的消息：已找到適合居住的星球。但星球上已經有著另一個擁有星際飛行科技的先進文明。

每個種族都將派出一艘指定的殖民母船降落到星球表面。而你，我們的指揮官，將領導地球的遠征隊，讓你所能成為該星球上的優勢種族。

玩者將在遊戲中扮演殖民遠征隊的指揮官，遊戲中包括人類共有 12 個外星種族可選擇，各個種族各有不同的強弱優點。降落星球表面之後，玩者必須策畫殖民地區經濟的成長，管理星球上的資源以建立強大的殖民地。殖民爭霸戰有超過 20 種的建築物可建設、8 種不同的資源可開發，而您可以研究出超過 50 種不同的物品以擴展殖民地的生產能力。當您致力於殖民地經濟版圖的擴展，同時必須發展自身的武力以防衛其他種族的侵擾。遊戲中您可以研發出的戰鬥單位超過 20 種以上，當您認爲本身的武力足夠了，就可以發動全面攻擊征服整個星球。

當您發動攻擊對抗電腦的 AI，您就會發現殖民爭霸戰眞正吸引人的地方。電腦對手會尋找您的弱點試圖破解它，他們不僅會抵抗您的攻擊，甚至會規劃對您的整體攻擊，尋找您的內部弱點加以打擊。此外，殖民爭霸戰的星球地圖是隨機產生的，每次重玩都不一樣，不僅電腦對手的種族會改變，甚至他們的殖民地點和您的登陸地點也都隨機產生。而且殖民星球是眞正的球形，也就是說當您的開礦車往東直行最後還會回到原地。另外，遊戲中的地形會影響單位的移動，軍隊在平地或者建築完成的道路上行進，將比在森林或沼澤地行進快速。這樣種種的特點將讓殖民爭霸戰提供玩者最眞實的遊戲體驗。

遊戲的地形會影響單位的移動速度



遊戲設定畫面

藉由遊戲中的建築物可研究出不同的物品

WIN95/3.1

遊戲類型：即時模擬戰略
發行版本：光碟

硬體需求
- 486DX2/66
- 8MB RAM
- SVGA
- SOUND BLASTER
- MOUSE

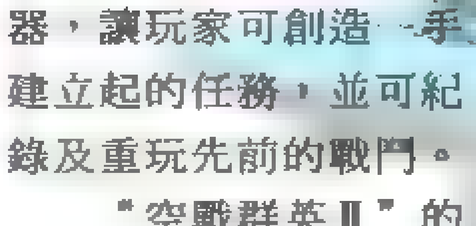
遊戲發行時間：7月

國外發行＼HIC Infocom
國內代理＼憶弘



空戰群英II





世界大戰



如果你是一位喜愛模擬空戰的玩家，"空戰群英Ⅱ"（Air Warrior Ⅱ，暫譯）是你不可錯過的極品。在這套遊戲中，玩家可以駕駛第一次世界大戰、第二次世界大戰與韓戰等不同年代的三十五種戰機，挑戰最精巧的空戰 AI，在超過三百個任務中，身歷其境般地參與多項任務的戰役，或者與朋友駕機對戰。接著，你可以進行最終極的挑戰－透過數據機躍上網路，與數百位有志一同的朋友（仇人也行），在多人對戰的遊戲模擬環境下，於"空戰群英Ⅱ"的線上世界一決生死。

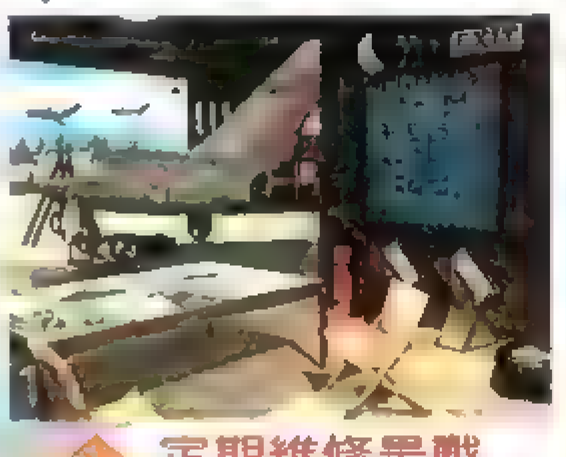
過去十多年來，Kesmai公司的"空戰群英"早已成為最受歡迎的線上多人戰鬥模擬遊戲，但該遊戲大都見於諸如 Delphi 與 Genie 等商用線上服務上。為一饗空戰遊戲迷，加入更多的新任務與特色是勢在必趨。

由Interactive Magic 所出版的"空戰群英Ⅱ"除具備上述優點外，為確保遊戲高度的重覆可玩性，設計師特地在遊戲中加入了編輯器，讓玩家可創造一手建立起的任務，並可紀錄及重玩先前的戰鬥。

"空戰群英Ⅱ"的操作介面相當靈活，使用了定型化的選項。初次接觸這套遊戲的玩家，只要在選單上選擇「立刻行動」，便可展開遊戲，毫不需要起飛、降落或選擇任務，便可一頭栽進激烈的空戰中。此外，廠商隨盒附上厚達一百四十頁的手册及便利的參考卡片，為你解說武器操作、戰鬥飛行控制與多人對戰的方法等，只要花很少的時間，你便能成為空戰專家。但有一點要提醒玩家，雖然這款遊戲的控制可能容易學習，但任務可是一個比一個難哦！

視覺效果可能是這款遊戲的致命傷，雖然玩家可將螢幕解析度調至 800 × 600，或者 1024 × 768（需要記憶體超過 16MB RAM），但有關第二次世界大戰的空戰場景卻過於單調，與第一個版本相差無幾。例如，陸面的景觀彷彿蓋上了一面綠色的帆布，假如你低空或貼地飛行的話，你只能看到幾棵孤零零的樹，灰色的四方形建築物，或者山頂而已。

話說回來，雖然"空戰群英Ⅱ"有這個缺點，但它的駕駛艙視野極具真實，假如你是一位第一次或第二次世界大戰的空戰模擬迷的話，它還是一款值得你花點鈔票購買的遊戲。


▲定期維修是戰力永續的保證


▼一對一的戰鬥，不是你死就是我亡！



……的……，是本……最大優


▼……的景觀稍嫌單調

WIN95 NEW GAMES STATION

硬體需求

遊戲類型	模擬飛行
發行版本	未定

- 機種：486DX2/66
- 記憶體：16MB
- 顯示：SV
- 音效：S
- 操作：未定

遊戲發行時間：春季

國外發行＼IM
國內代理＼憶弘





突破傳統的武器概念……

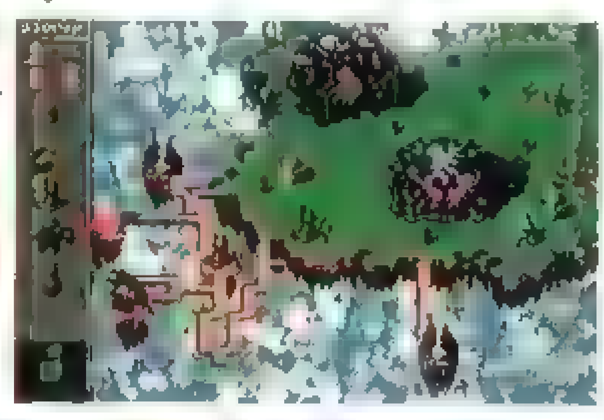
在網路風暴中，多數的動作與其它遊戲是類似的，玩家必須收集資源與建造工事，但使網路風暴展現它獨特的地方是，它沒有傳統觀念上的軍事單位。玩家最主要的武器是各式各樣的砲塔（ stationary cannons ），每種砲塔都有不同的特性。利用這些砲塔，玩家可逐漸擴展領土。玩家在佈署這些半智慧型的砲塔時，需要加入許多戰略上的考慮，而不是盲目地把一大堆的砲擺上螢幕便可。在遊戲中，各門砲都有火力及弱點，能進行攻擊或防衛。玩家須根據各門砲的攻擊火力、攻擊範圍，進而了解在那兒放置砲塔。

這場「風暴」是在浮於天際的島嶼間發生。一開始，玩家會控制其中一座小島。你必須在島上建造一座神廟，並選擇四位神祉中的一位供奉，因為這位神祉將決定你在遊戲中可以使用的技術。四種技術型態分別是日、雨、雷、風，每種均有不同的優勢與弱勢。例如，雷的砲塔火力非常強大，但只能往同一個方向開砲；雨的砲塔雖然火力弱了些，但變動性極強。

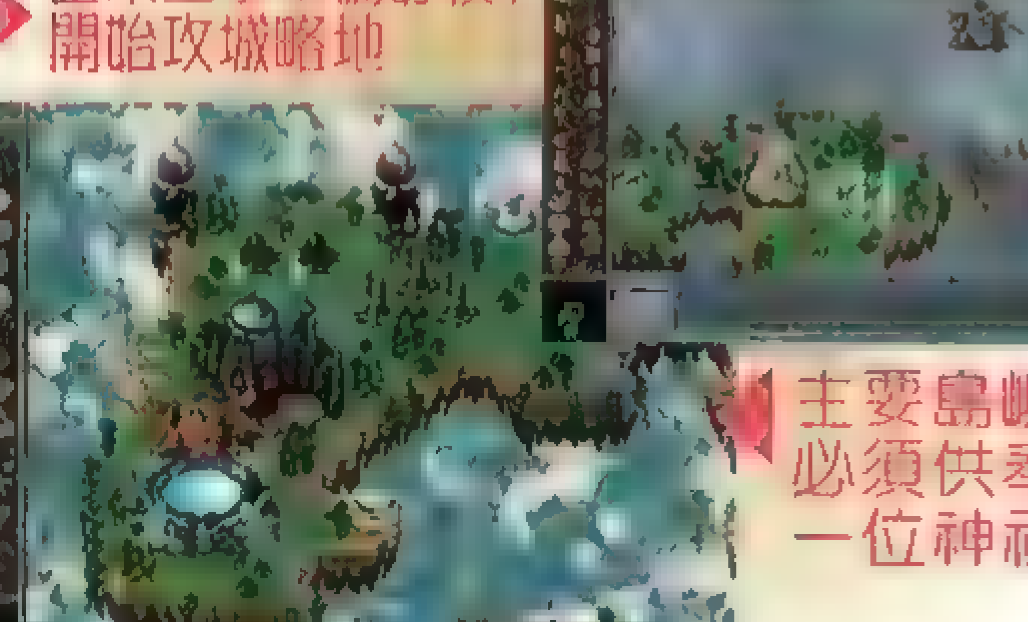
玩家在初期會控制一塊島嶼

玩家在遊戲中的最後目標是抓到對手的主教（ High Priest ）。為達成這項任務，玩家必須從所控制的島嶼建造橋樑，連接區域內的其它島嶼，進而控制對手的島嶼，打到島上的主教投降為止。

網路風暴除了將提供單人版遊戲外，設計師將網際網路視為這套遊戲的主戰場，讓玩家在上網後也很容易找到實力相當的對手比賽。在多人共玩的模式下，一旦玩家逮到敵人的主教，你可以把它當成祭品獻給你所供奉的神祉，這項祭品將使你獲得新技術。當你有了新技術之後，你的層次（ level ）也隨之提升。



砲塔的佈署有絕對的戰略考量



基本工事準備好後，開始攻城略地

主要島嶼必須供奉一位神祉

施工中 NEW GAMES STATION

遊戲類型：戰略
發行版本：光碟版

硬體需求
- 機種：未定
- 記憶體：未定
- 顯示：未定
- 音效：S
- 操作：未定

遊戲發行時間：秋季

國外發行公司 / Activision
國內代理公司 / 未定


MICRO PROSE
正宗
MAGIC
The Gathering
魔法風雲會
第一套移植至電腦的紙牌遊戲
支援Windows 95中英文版
SVGA 640x480 256色以上的解析度
透過多媒體的教學課程及線上輔助說明
能在最短時間內了解基本規則及遊戲方式
超強的人工智慧等您來挑戰
免除您找不到敵手的困擾
卡片總數超過400張以上
除第四代魔術卡外
還包括20張以上的絕版卡片及PC上才有全新的"星際牌組"
代理發行
第3波文化事業股份有限公司
Kaja '94
Wizards OF THE COAST


全臺灣小朋友的最愛洛克人又回來了！
這次將為全臺灣洛克人迷全副武裝
對抗邪惡
全新更精彩的關卡內容洛克人將與您共同闖關
遊戲中可隨時呼叫同伴與您並肩作戰並打敗大魔王
Windows 95中英文版及VGA,SVGA解析畫面支援
精彩的全螢幕卡通過場動畫盡收眼底
產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值
MEGA MAN X3
洛克人X3
CAPCOM
代理發行　生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1　TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號　TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274492
TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264 (07)2254993　http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名稱或商標之所有權皆屬其原出品公司所有



超級快打旋風再度席捲臺灣

重 現 江 湖

- 臺灣最受歡迎的超級快打旋風全新Q版可愛造形讓您愛不釋手
- 遊戲中您可儲存威力寶石並可善加運用計時寶石痛擊對手
- 遊戲中新增令人熱血沸騰的網路對戰模式讓您與親朋好友一決高下
- 個人電腦版中新增電視遊樂器版中所沒有新的特殊對戰模式
- Windows 95中英文版及VGA,SVGA 解析畫面支援
- 產品中文包裝內附PC Fighter六鈕搖桿(Gamepad),物超所值

代理發行　生產製造
第3波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1　TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號　TEL:(04)2274467 FAX:(04)2274482
高雄分公司/高雄市中正二路18號10F　TEL:(07)2254886 FAX:(07)2254893
BBS:(02)7189264　(07)2254993　http:// www.acertwp.com.tw



您知道該怎麼使用外星武器嗎？
Interplay
XATRIX
BAR AND
火爆鄉巴佬
限制級
XATRIX
BY GAMERS. FOR GAMERS.™
代理發行 生產製造
第三波文化事業股份有限公司
台北市信義路五段18號B1 TEL:(02)87803636 FAX:(02)87805656
台中分公司/台中市西區忠勤街278號 TEL:(04)2274487 FAX:2274492
高雄分公司/高雄市中正 路18號10F TEL:(07)2254886 FAX 2254893
BBS 北區(02)7225308 南區(07) 2254993 http://www.acertwp.com.tw
●本廣告所提及之產品名及商標之所有權皆屬該公司所有



有膽來試看看與世界各國的高手一同來" 尬車"
第3波文化事業股
Ubi Soft



不只抽筋 還要動腦筋
更要小心神經
專為Windows 95 設計,安裝操作都變的簡單而
令人驚異的3D精緻畫面
集合多種侏儸紀逗趣角色,絕對讓你玩得過癮
雙人合作模式,共同挑戰高分極限
內附Windows 95 桌面底圖圖案
G1001309
©1997 Tensoft Inc，其它相關商標為該所屬公司所有
鬥鬥龍
DINO WAR

護照在手　遊戲全有
世紀縱橫的通行證

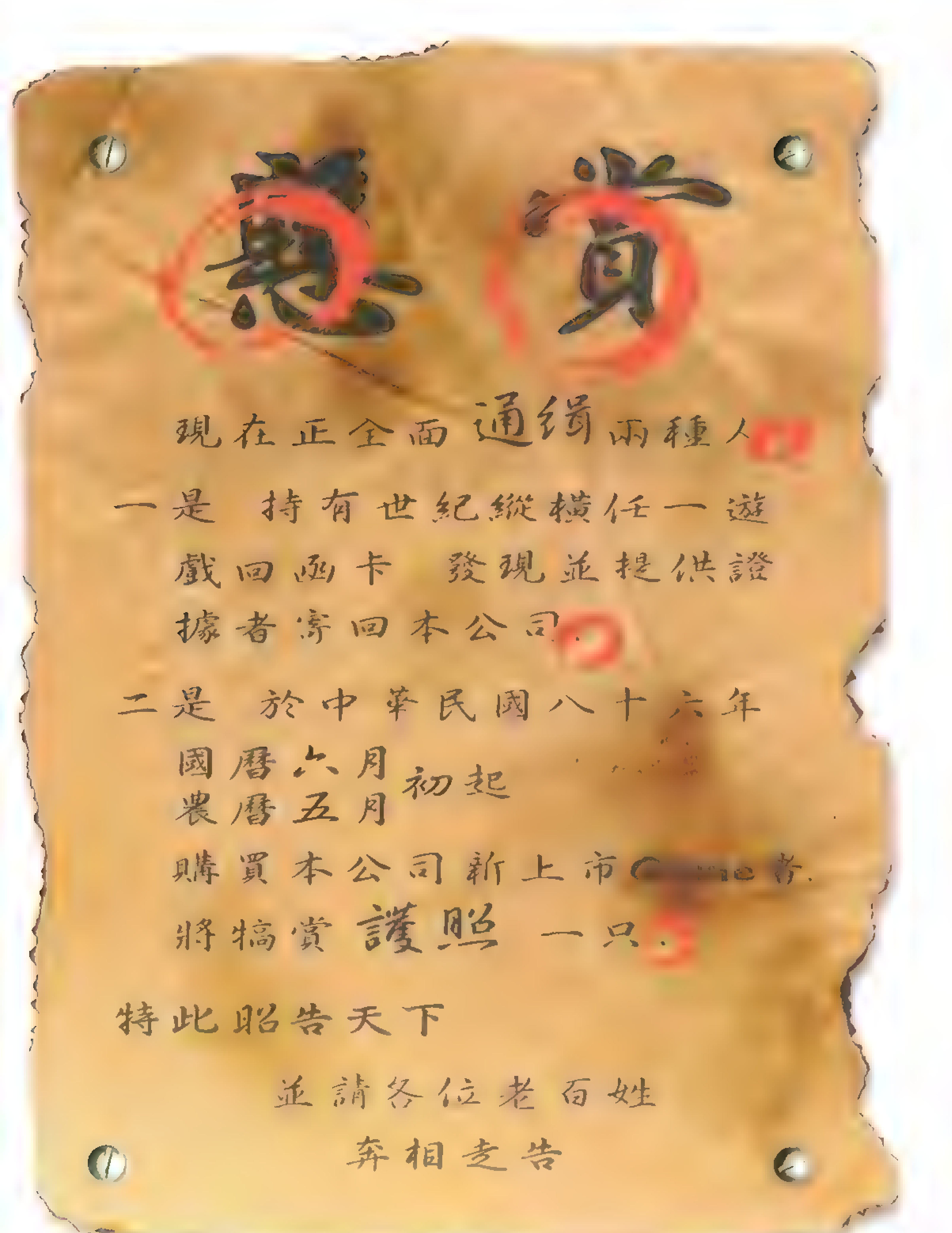


阿痞仁兄
這次帶來一個超震撼的
好消息
足以讓業界頂禮膜拜
若你還不了解
別大驚小怪



世紀縱橫股份有限公司

誰的護照這麼



世紀縱橫 北市建國北路二段137號3F TEL(02)5025969 FAX(02)5013570


獨創的即時戰鬥方式！
Holy Island
聖光島
21
世紀縱橫
股份有限公司
台北市建國北路二段137號3F TEL:(02)5025969 FAX:(02)5013570
網址：www.forwardtronic.com BBS: 886-2-5033180.5037240
yoki

粉紅頑皮豹 Passport to Peril

8～108歲

老少咸宜

趕快行動—

到"德州炸雞"也買得到喔!



21世紀巡禮





基本配備 IBM PC 486以上 8M RAM WINDOWS 3.1或WIN95的作業系統.
2X CD-ROM. 滑鼠. 音效卡.








21
世紀縱橫
股份有限公司



正義超人
另類雞
小情人
PC
寵物蛋
TAMAGOTCHI



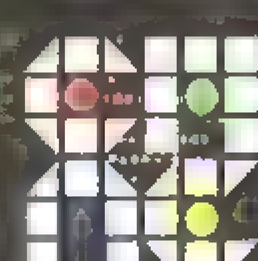
鋼鐵戰場

- 精美的片頭電腦動畫
- 即時3D繪圖引擎，完整的表現戰場景緻
- 支援最新的MMX技術及3D加速卡
- 一個綜合模擬及策略的遊戲
- 支援多人網路協同作戰或對戰
- 支援Windows 95及DOS雙平台
- 提供24個總體關卡及72個不同的任務
- 背景音樂採CD音軌錄製





即將推出，敬請期待



光譜科技有限公司
Electronic Music and Animated Graphics CO., LTD
台北縣永和市永利路62號5F
電話：(02) 923-8664　傳真：(02) 923-8653
E-mail：service@emagsoft.com
http://www.emagsoft.com

ゲーム FOCUS

● 朱原弘 ●

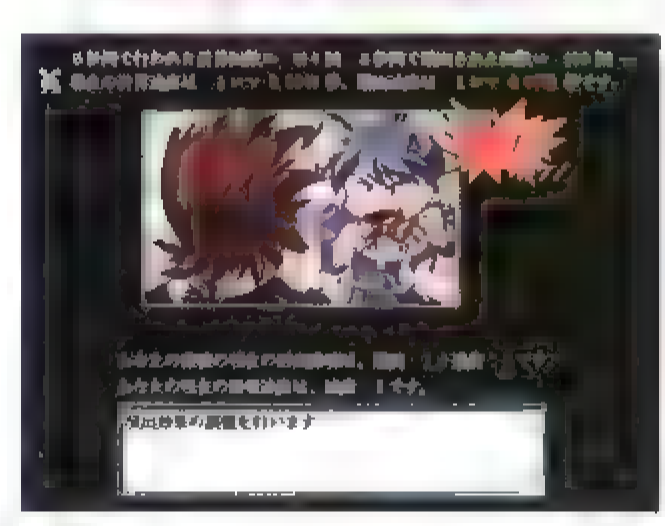
● AVG(18禁) ● Cocktail Soft
● J-WINDOWS ● ¥7800



令人期待的續作

「哇啊～」…遠處又傳來了女子的悲鳴，咱們號稱「鐵拳娘」的女主角千尋終於適時趕到，將見到女人就無法自制的超變態主角一拳打飛上了天，增加了五點的傷害…對於上述的劇情，98的老玩家應該並不陌生，沒錯，正是這內容超暴力、劇情超爆笑的冒險名作又回來了！這應該算是「晴れのち」系列作品的第三部，也是該系列首次以Windows版本發行的作品，本系列作品與「きゃんきゃんバニー」系列、「Pia Carrot」等作品是Cocktail Soft公司向來引以為傲的招牌作，因此本遊戲也就格外地令人期待與注目。或許有些讀者會對遊戲名稱裡的一堆平假名感到不解，其實連筆者也是如此，翻譯起來的確蠻文言的。前些時候友刊的翻譯並不十分正確，前作「晴れのち胸さわぎ」原意大致上是「放晴後胸口的騷動」，而本作「晴れのち　ときどき胸さわぎ」應譯成「放晴後胸口有時的騷動」，筆者的文筆生硬，未能盡數表達原有詞意，恕罪則個。

● 系統速度測試畫面



遊戲內容介紹

此番上陣的是前作角色的原班人馬，這在遊戲中是很罕見的，當然也加入了幾個新角色，也算是舊瓶中的新酒啦！劇情大致上還是圍繞在暴力女千尋、溫柔的巫女月美與變態主角間的三角戀情，不過此次在感情與心理上

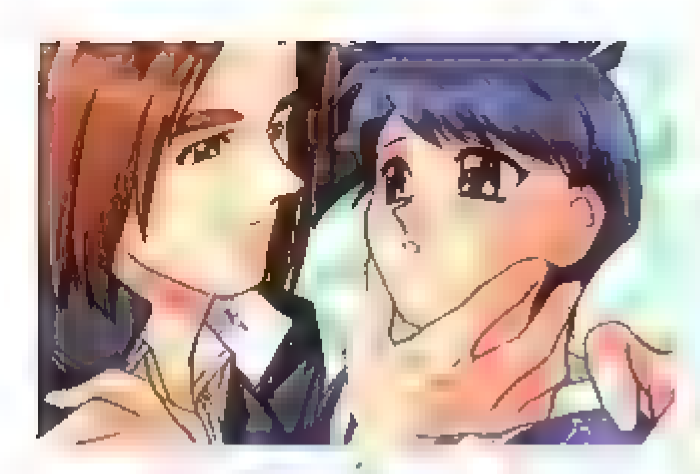


● 活潑有趣的畫面安排

● 公車上的二人

● 溫柔美麗的月美

● 受傷的千尋

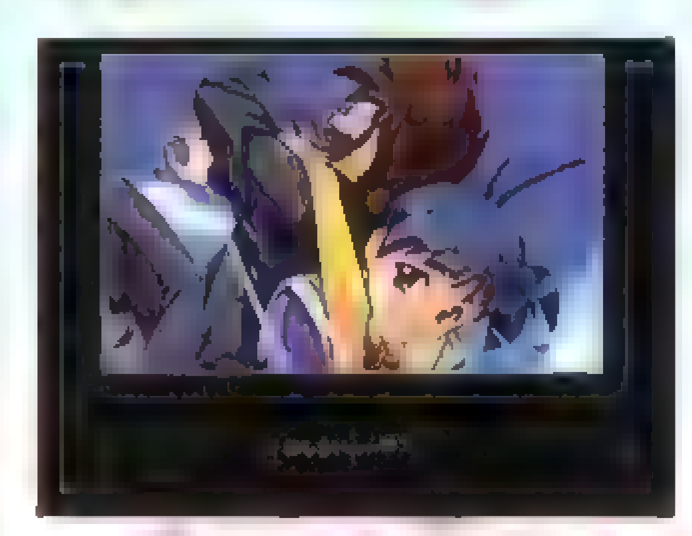


• 千尋的危機？

有了更深刻的描寫。大夥兒這次參加了京都的修學旅行，中途卻發生了怪異的緊縛事件。對原本就素行不良的主角來說，大家的矛頭自然都指向他囉。所以主角必須找出真兇以洗刷自己的冤屈，透過時空的穿梭，以及其它事件與劇情支線，構成了這部有趣的故事。其實前半段劇情甚是平淡，甚至有些乏味；但到了後半劇情卻急轉直下，至此才是整部遊戲的最高潮。

多線劇情架構

另外更重要的是本遊戲也首度採用了多線劇情的架構，更酷的是系統會提醒您，直線進行的路線指令是藍色，而遇到劇情分歧時指令則呈綠色，可省掉不少嘗試錯誤的寶貴時間。由於本作是以Windows的形式發行，自然也利用媒體的一些優勢，如片頭就有一些以3D繪製的SD人物動畫。令玩者印象最深的，該是主角動不動就被女主角痛扁的樣子，說沒兩句又是一頓老拳，所以筆者才會稱它是個極度暴力的遊戲。在本作中主角不僅時常鼻青臉腫，還新增了一項設計：打點計數器。當女主角們拳腳相向時，累積的打點都會保留下來，直至您突破2500點大關，畫面上便會出現恭賀您的表彰訊息，相當有趣。此外，在遊戲載入硬碟前，會先偵測您的硬體速度，以便讓您挨揍的更流暢、更盡興。



• 喜劇的收場

超高水準的美術表現

優秀的美術向來是Cocktail Soft公司的最大號召，本遊戲的表現水準自然亦不在話下。高品質的256色圖形、MIDI或是CD音源輸出，絕對能帶給您聲光效果的最高感受。如果玩者用心看的話，可以看出本遊戲在運鏡、對話等畫面處理上都是非常用心的。輕快逗趣的節奏，生動活潑的表現手法正是本遊戲的最大特色。此外每個人物角色個性鮮明而強烈，這也是本系列作品擁有廣大支持群眾的主因。如何!?皮繃緊了嗎？請小心了，正義的鐵拳……。



• 感動的一刻



• 難得有此鏡頭







• 挨了三千多點？沒搞錯吧…?!



• 想不到這暴力女對花草卻情有獨鍾



• 這般的生活真不錯

遊戲小語：

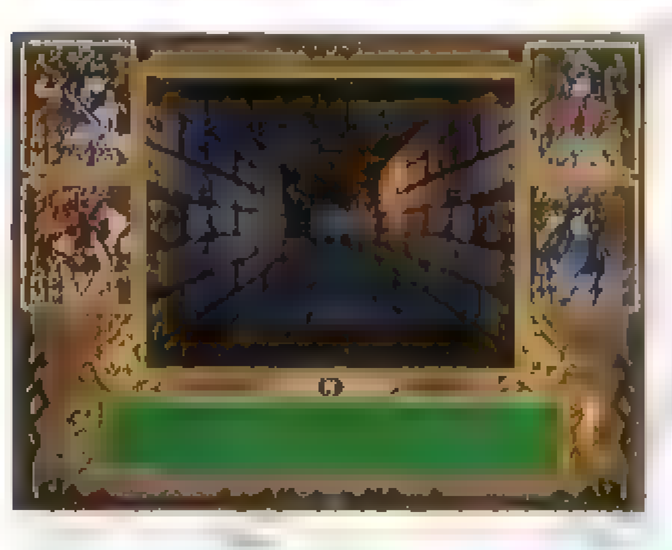
雖然還是有些劇情鬆散的小缺點，但瑕不掩瑜，依然是難得一見的佳作。若您是老玩家，當然不容錯過如此精彩的續集；若您是第一次接觸本遊戲，請以輕鬆愉快的心情，包準您也會打從心底地喜歡它。

●朱原弘●

●RPG（18禁） ●ZONE
●WIN95 ●¥8800



「啊！真是酷斃了！」來到筆者家中見到本遊戲的友人們，莫不如此的讚嘆著。先別著急，待筆者為您引見本篇所要介紹的主角—「妖女亂舞2」。一個憧憬冒險的年輕人，在唯一的母親病危前告訴了他身世的秘密，為了探訪自己從何而來與不甘於這平淡的生活方式，於是踏上了傭兵之途…這正是去年所發售Windows平臺上的3D RPG續篇，以最快的速度與全新的面貌再度登場了。




遊戲中各場景，不是蓋的吧！





與前作相較之下，本遊戲在各方面都有長足的進步。前作還不過是個剛成立的工作室不甚起眼的小作品，但士別三日，的確令眾玩家刮目相看，首先要豎起大姆指稱讚的，正是前述令人眼睛為之一亮的聲光效果，當然這得歸功於程式人員高超的寫作技巧。首先要說明的，正是那平滑捲動的3D地圖。迷宮建物等均採用平面貼圖的方式，由於材質與配色相當玩美（還有以流動色繪成的流水與瀑布），在加上捲動流暢，因此初次上手效果極為嚇人。

雖然有人會說這與在次世代主機上或是一些DOOM Like的遊戲相較之下，根本算不得什麼，但以這般成績在日本的個人電腦遊戲上確是相當罕見的壯舉。在安裝完遊戲之後，可以選擇以兩種方式來執行，一是用時下流行的Direct X，另一種係較老式的WinG；前者當然要比後者來快的多，但WinG是給舊有的Windows 3.1與Win32S平台所使用的，顧全了那些捨不得花錢昇級的玩者，也算是小小的貼心吧。要享受更良好的效果，自然得支出更多的硬體成本，如果您是金字塔頂端的那一人，請放心，本遊戲也支援了最新的MMX技術，不再讓您有英雄無用武之地的缺憾、地圖編製的規模算是龐大，也有隱藏密門的設計，絕對


救救我吧－我會報答您的…

凡事三思而後行，會有報應的。





什麼態度啊…

這位賣花少女也是夥伴之一呢！

可讓各位去嘗試，樂在其中，自然也少不了自動繪圖的功能。

再來談到遊戲本身，遊戲進行的方式相當特別，不像一般的角色扮演有特定的目標或依劇情進行，而是以傭兵的方式一件件的接下任務並獲得賞金（有點類似英雄傳說四），而在任務中便會插著一些事件的發生。既然是傭兵團，自然可自行組織隊伍或是散夥（當然都是可愛的妹妹，嘿嘿…），值得注目的是好感度系統的導入，在選擇對話、行動、或是見死不救等均會對各同伴的好感度造成一定程度的影響，甚至會離你而去。在操作上，無論以滑鼠或鍵盤都可以很快的上手，而在使用界面上如人物裝備或使用物品時，已使用了拖拉放的方式，對於要用於何人身上，堪稱便利，不過仍有些不足之處，在購物一次僅能購買一個與裝備無法代出手，設計的還是不甚完美。



在酒館可尋得夥伴與情報（只有夜間營業）

難易度算是適中，等級昇得很快，因此在遊戲前半可勢如破竹，不過到了後半敵人攻擊力之強倒有些難以招架，往往是一擊便嗚呼哀哉。遊戲中尚有白天與黑夜的分別，有些事件是在夜間才會開啟的，可留心別錯過了。另外相當有趣的一點就是開始遊戲時可依喜好選擇主角肖像，共有三種，並可自行修改，要加上大鬍子也悉聽尊便。

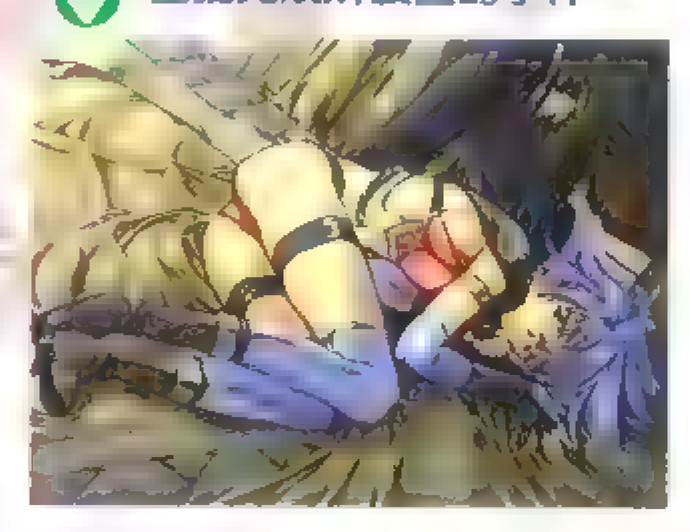


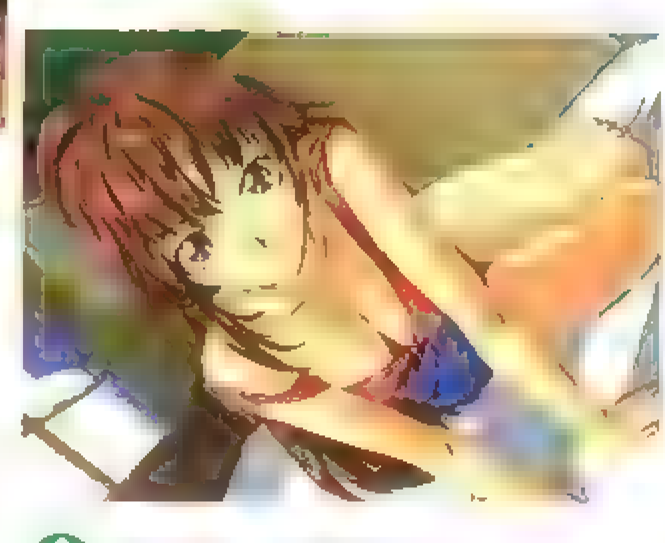
二人鬼鬼祟祟的作什麼呢？

遊戲的美術表現相當傑出，尤其是對情節部份的原畫與大膽用色，更使得這風格獨特的RPG生色不少。片頭動畫作得相當成功，無論在構圖運鏡上皆有水準之上的表現，與那些遊樂器上的名作相比亦毫不遜色。音樂也是一大功臣，不論是激昂的戰鬥或是步步緊張的迷宮，在在都將這個遊戲潤飾得更加完美。登場的每位夥伴均有專屬的配音，就連店家亦是如此，超高品質的全程語音，就如同在欣賞一部動畫影片一般。



任務完成所發生的事件

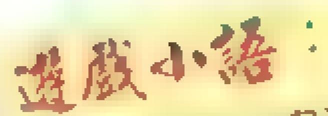




真是幸福啊～

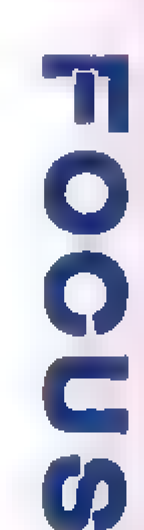


妳那是什麼眼神？



各種結局畫面





ゲーム FOCUS

遊戲小語：

最後要提醒大家的是，這個聲光效果滿分的角色扮演大作，無論您是買的借的、凹的搶的、連偷帶騙的，也要弄一套來感受一下。喔，忘了告訴您，本遊戲只有在限量發行的第一版包裝內附有原畫集哦！千萬可別錯過了。

ゲーム FOCUS

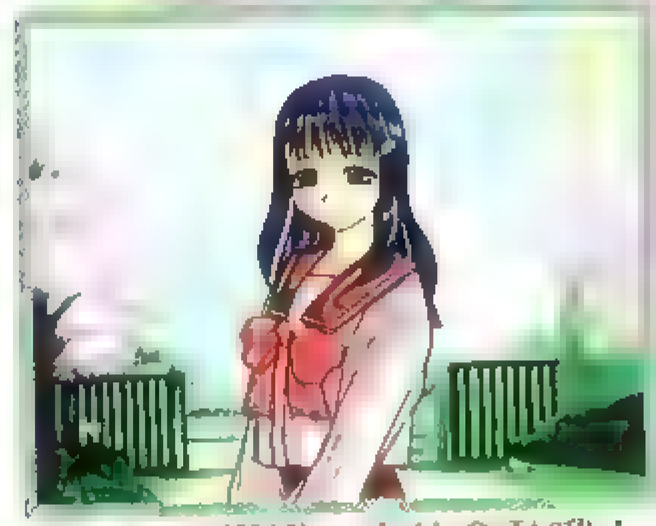
●朱原弘●

●RPG(18禁) ●Leaf
●J-WIN95 ●￥8800



冬去春來，又見漫天櫻瓣的沁人風緻。門鈴響起，今朝仍同往常一般，青梅竹馬的神岸總是見著兩條可愛的小辮子，滿臉堆歡地在門口等著一同上學。踏著遍地櫻瓣的上學路，任憑


清早等著主角上學的神岸


飄舞的櫻瓣，真的會動哦！

那迎面的花雨灑落在二人之間，身處此境，豈能不有所感？這位平凡的高中生，決定了自己該有個不平凡的青春。這部以學園爲舞臺、從三月三日至至五月二日這兩個月間的高中生活爲背景的冒險遊戲大作—「To Heart」，正是如此發散著恬淡的唯美。

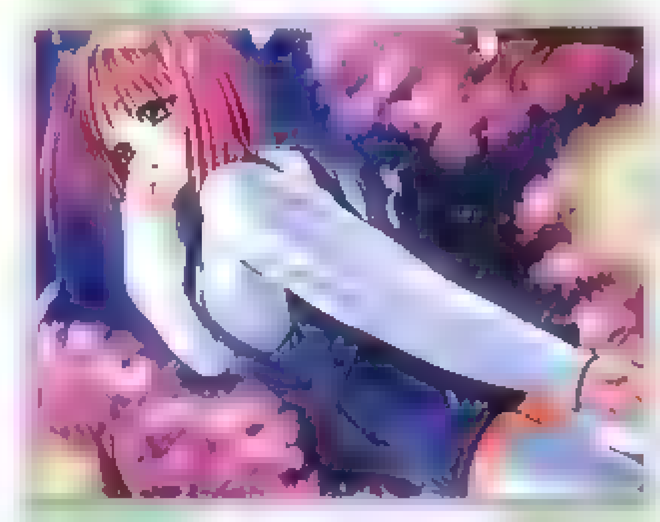
與其說這是部文字遊戲，倒不如說是電子小說來的貼切。而這也正是Leaf公司引以爲傲的「Visual Novel」系列，繼「雨下」


羅曼蒂克的情節

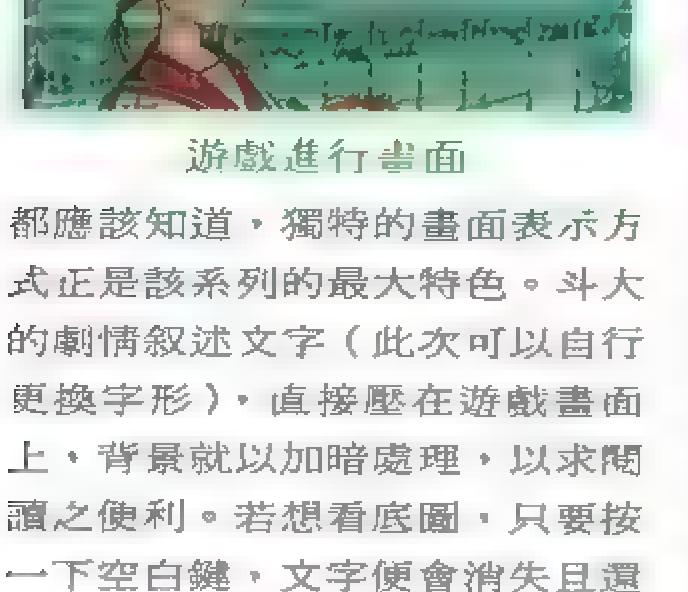
（此乃上下一字，中文無此字，原意爲水滴）、「痕」聲名大噪之後所推出的第三部系列作品。前二作皆以詭奇的風格爲架構，而至此風格一轉，描述一個單純的戀愛故事，也證明了該公司多樣的風格與深厚的實力。本刊的忠實讀者應該知道，筆者曾在去年介紹前作「痕」時大力推崇，該遊戲給人的印象著實強烈。而今「To Heart」更上層樓，無論在宣傳、包裝、製作上處處皆可見其之用心。

筆者有個在別人眼中或許不以爲然的習慣，就是喜歡買原版的日本電腦遊戲（別懷疑，筆者所介紹的遊戲都是自己掏腰包買的，從沒伸手向編集部要過，雖然此段可能會被刪除，但還是忍不住要說…該升稿費了吧？），因此手頭上有著上百片的原版日本電腦遊戲，但拿到本遊戲時，還是忍不住這一聲讚嘆。該公司亦首次採用與elf相同的厚紙盒包裝，裡頭還附贈了一片質感相當不錯的滑鼠墊，倘若您也是此屬偏執狂，千萬可別錯過。而在遊戲發行前的店頭大型海報，印製也相當精美，更由此擄獲了不知多少玩家的期待，這些特色與優點都堪可爲國內遊戲業界的典範。

說了這麼多，也該談到遊戲的內容了。遊戲給人的第一印象，就如同宣傳與包裝的風格，很美、很漂亮。或許拿此來形容一個遊戲不太合適，但事實就是如此，如同一放入光碟片，映入


有道是：人面櫻花相映紅

眼簾的便是漫天飛舞的櫻花與聲優演唱的主題曲，光是初照面就給人如此強勢的震憾，心頭的感覺就是—我總算沒有白等這個遊戲。有幸玩過前二部作品的玩家



遊戲進行畫面

都應該知道，獨特的畫面表示方式正是該系列的最大特色。斗大的劇情敘述文字（此次可以自行更換字形），直接壓在遊戲畫面上，背景就以加暗處理，以求閱讀之便利。若想看底圖，只要按一下空白鍵，文字便會消失且還原底圖色調。

遊戲劇情仍舊是多線架構，文字量相當龐大，為避免重玩分



在速食店打工的留學生—蕾咪

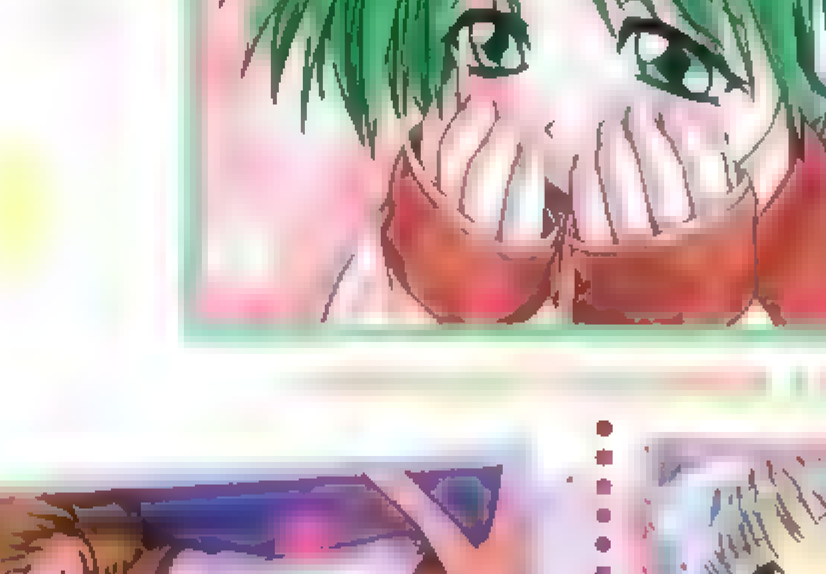


在學校裡玩黑魔法?!沒搞錯吧!

支劇情還要再重看相同文字的負擔，只要玩過一次以上的路線，便可以快轉的指令跳過。圖形全部以256色繪製，畫面的表現真的相當的棒！（筆者已找不到更好的形容詞了）畫面的變換手法、運鏡與人物表情變化等，前作已有高水準演出，而本作更是發揮的淋漓盡致，遊戲中居然也有櫻花漫舞的特效場面！真的是動畫耶！看的筆者的眼淚都快流出來了，真感動…然而此舉可能

口沫橫飛的志保

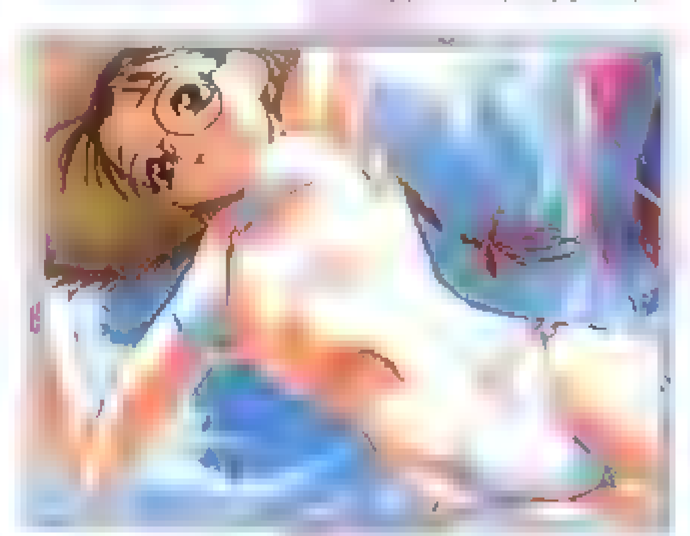
與志保的結局



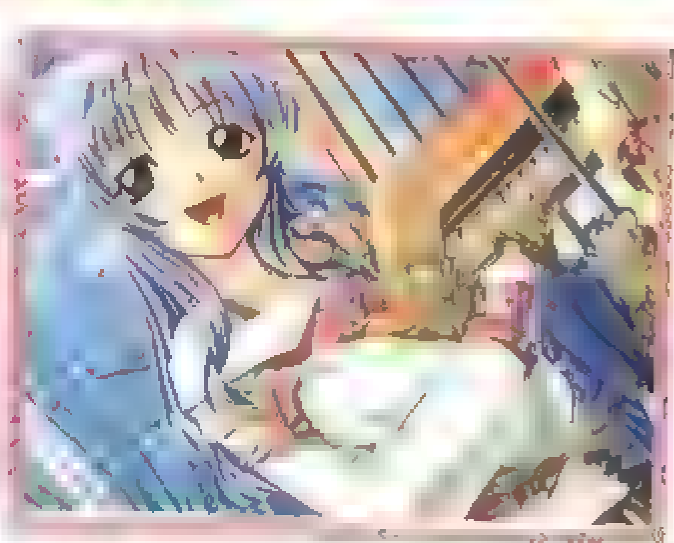
KTV盡情飆歌

對速度較慢的機種造成負擔，因此也有關閉動畫的選項，不過應該不會有人這麼不解風情吧？劇本與原畫依舊是高橋龍也與水無月徹這對黃金搭檔，尤其是水無月先生的原畫，不僅更臻成熟與深具個人魅力，似乎也成了Leaf公司風格的最佳代言人。

或許是因為題材的關係吧，筆者覺得本作的劇情沒有前二部

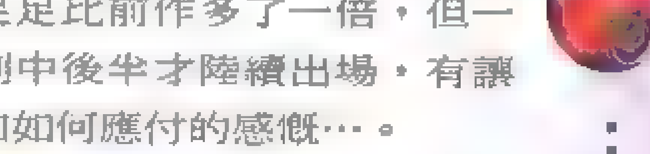


與智子的結局



與琴音的結局

作品扣得緊，尤其是遊戲的前半部份，每天都重覆著上學下學，而劇情的關鍵可能就在此被忽略掉。遊戲中登場的角色多達八人，足足比前作多了一倍，但一直都到中後半才陸續出場，有讓人不知如何應付的感慨…。



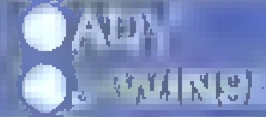
遊戲小語：

說句實在話，遊戲還蠻單純，但手邊若沒有攻略（寫本文時還沒有出），玩起來可是挺吃力的。網站上的[illegible]，希望大家也會用力的欣賞。在音樂音效方面，那更是不在話下，可選擇由CD-DA或DCM聽音，效果當真是好的不得了（請不可再[illegible]了），反正我形容的再好你也感受不到，還是得要你自己親身體驗才是，對不？在此也希望製作者的用心能藉著「To Heart」，傳送到每個玩家的心。

ゲーム FOCUS

ゲームFOCUS

●JOYHO●









CLOCK TOWER是一套WIN-95系統上的冒險遊戲，筆者玩過不少的冒險遊戲，其中有不少優秀的作品深入人心，像是SIERRA的國王密使系列、BALUCAS ART的猴島探險系列、INTERPLAY的星際大戰等等，但反觀日系的冒險遊戲在PC上很少有傑出的代表性作品。今天要介紹給各位的CLOCK TOWER是一款不算優秀甚至是有點爛的冒險遊戲，但CLOCK TOWER卻是筆者見過的日系遊戲中，做的最像美式風格的冒險遊戲。很不幸的，它不僅無法表現出美式冒險遊戲的特色，甚至連日式遊戲的水準也喪失了，底下就先從故事開始介紹吧！

CLOCK TOWER主要是描述女主角、老師及同學們一起去郊外遊玩，當行經一處古堡時，他們決定暫時在此過夜休息，誰知道惡夢就從此開始，同學們一一失蹤了，老師也不見蹤影，整個古堡一片陰森，而玩家必須設法找到汽車鑰匙逃離此地。除此之外，也必須將古堡中的怪人解決掉，在遊戲最後將會發現更多關於這個古堡的秘密。



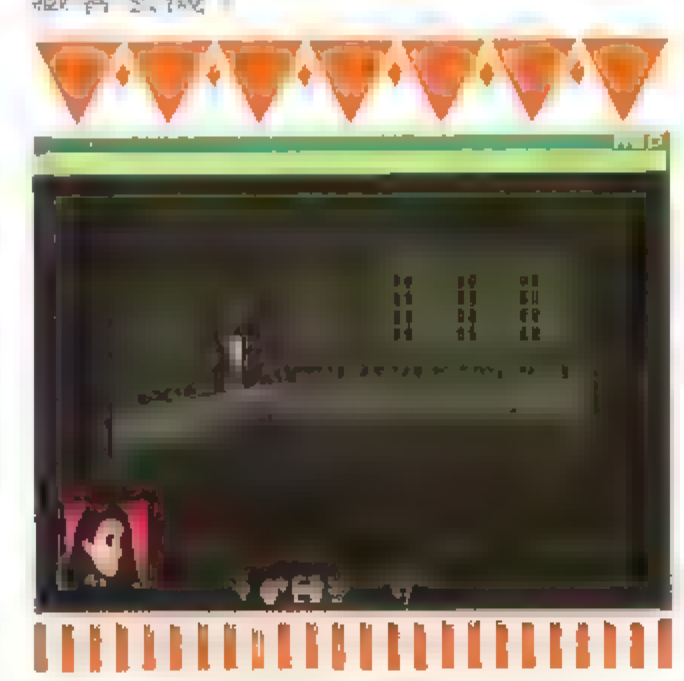
小姐，該減肥了！

CLOCK TOWER這遊戲正如傳統的冒險遊戲一般，畫面五分之四以上皆是遊戲進行主畫面，而在畫面左下角有一女主角的大頭照，當女主角遇到危險時，照片本身也會開始變成橘色再轉紅色。遊戲進行時女主角皆緩慢行走，但只要連續按滑鼠鍵兩次，女主角便會開始快步前進。在冒險遊戲上，遊戲的界面與玩家間的互動相當地重要，而遊戲進行時，人物於遊戲中的互動也是影響到遊戲好不好玩的關鍵之一，一個好的冒險遊戲可以讓玩家花時間在解謎與尋找新關卡的樂趣上，同時也從中簡單的操控 [illegible] 不會令人 [illegible] 的僵局。



女主角奔跑的樣子

但以CLOCK TOWER這遊戲說來，場景安排的相當不連貫，當找到一個物品時，可能已擺在身上好 [illegible] 想當年筆者們 [illegible] 的冒險遊戲，將個人融入其中，[illegible] 中主角的一舉一動而感到高興或驚訝，但在CLOCK TOWER中則完全沒有這種感覺。唯一可勉強提出當優點的，只有在遊戲中的任何地點、任何物品，只要與遊戲進行有關聯時，游標就會變成一個四方形的框框，表示這裡隱藏著玄機！



好寂寞，遊戲只有我一人

ゲーム FOCUS



誰家小孩丟了？

而畫面設計相當地不用心，整個畫面構圖簡陋，而人物的長相也無法清楚分出是什麼樣了。至於背景音樂，雖然在關鍵處搭配了不少恐怖的配樂，但整體說來均是以女主角奔跑的腳步聲，營造出那種幽靜恐怖的感覺，也因為如此，整個遊戲玩起來相當地沉悶。至於語音部份，很抱歉完全沒有語音的搭配，換句話說是在進行一場無聲的戰鬥，除了自己的腳步聲外，就是偶爾出現的配音。筆者還記得以前的鬼屋魅影系列讓筆者反覆玩了兩三次，不為其他就只因為那精彩的音效配音和動人心弦的關卡設計，這些優點在CLOC TOWER上均無法見到…。

CLOCK TOWER這套遊戲，筆者第一次玩時很快地就在車庫發現了用來逃離古堡的車子，但隨後追來的剪刀殺手卻步步逼近，這時筆者靈機一動鑽進車裡躲起來，而追來的剪刀殺手竟也笨笨地找不到我，但汽車鑰匙還是

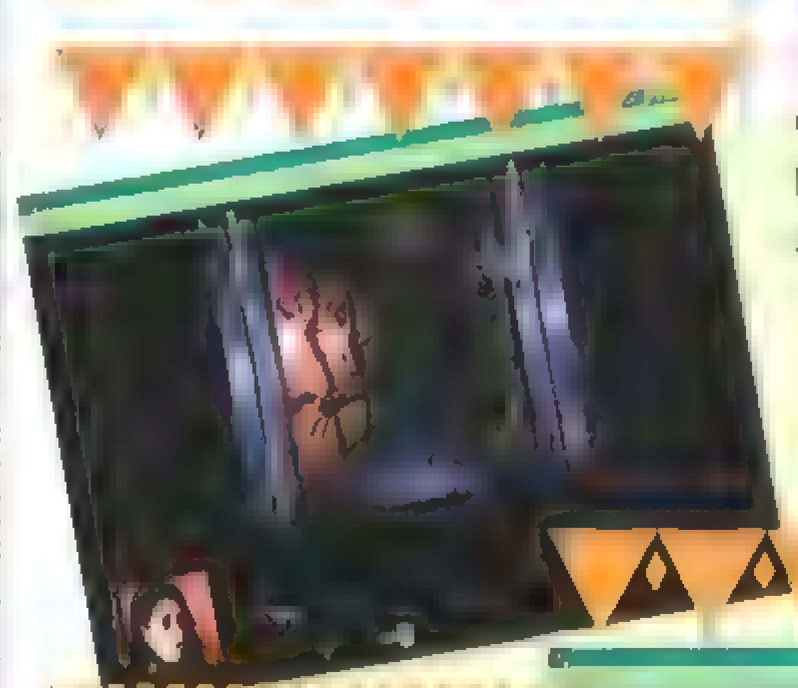


我是剪刀手愛得華

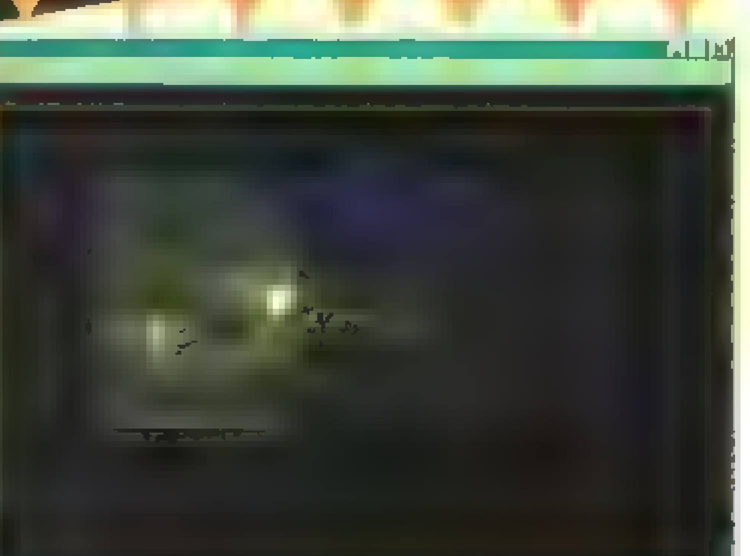
無法開車，之後又去研究室取得殺蟲劑，然後就立刻趕至廚房打



剪刀手破鏡而出，誰與爭鋒



天阿！這裡就是廚房最髒的地方



哇！成功逃出了嗎？

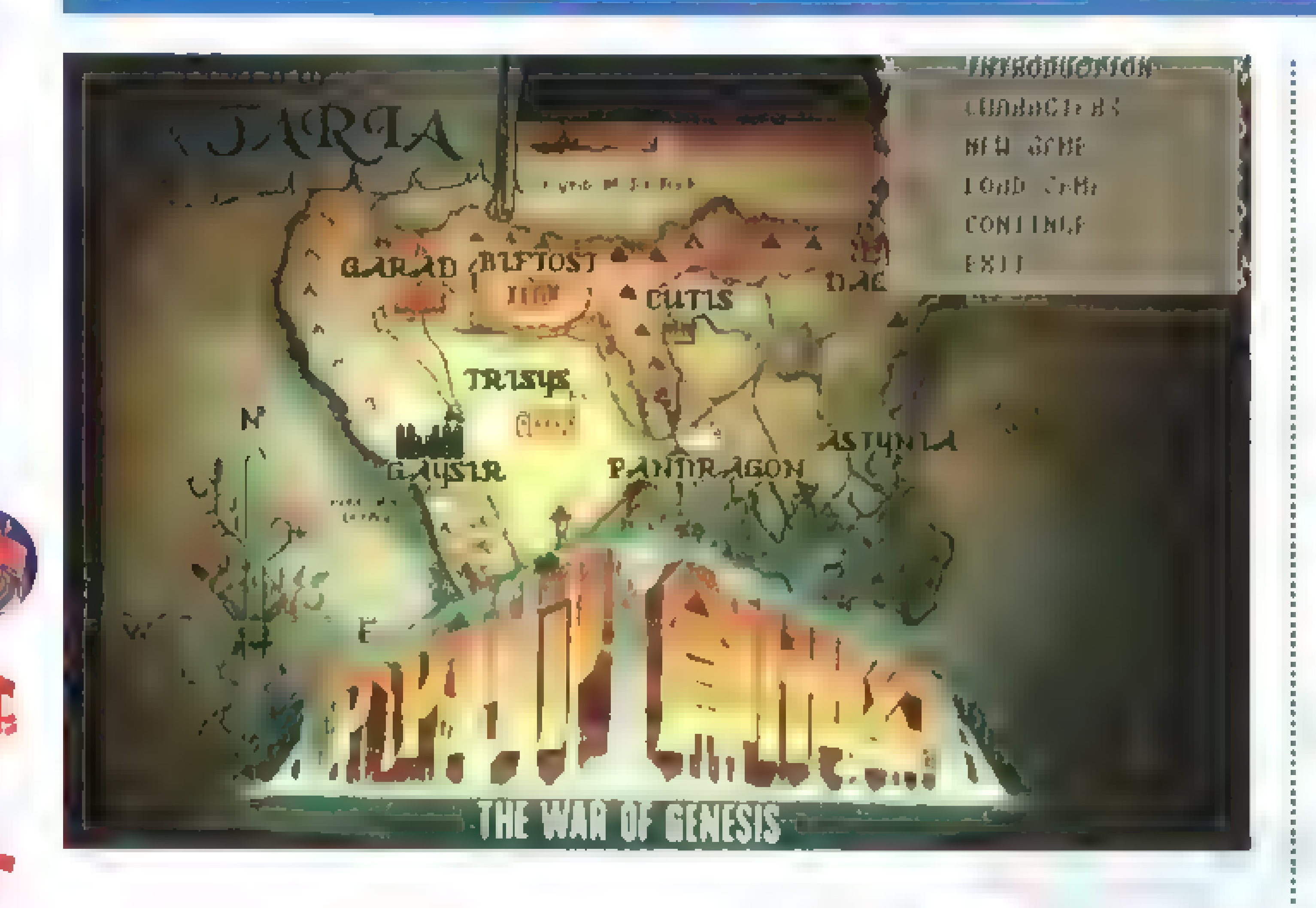
開倉櫃殺死了裡面所有的蚊蟲，便取得了櫃子中的黃金鑰匙，隨後帶著鑰匙就趕往車庫往車中一坐，鑰匙一插，居然車子立刻開動了，我也衝出了古堡，接下來就是製作人介紹與結尾畫面，筆者心中正納悶著，居然這麼快就玩完了，誰知道忽然由後照鏡中發現，原來剪刀殺手就藏在車內，這接下來的結果當然就是筆者我身首異處囉。在這裡，筆者相當激賞遊戲企劃的巧思，老實說CLOCK TOWER這遊戲在許多方面的設計的相當差，但這種開玩家玩笑的假結尾方式卻是相當的頗富巧心。

CLOCK TOWER的遊戲選單相當簡單，除了一般進入遊戲的指令外，另外還有一個相當方便的Continue指令，在玩冒險遊戲時經常會有意外死亡的情形出現，而這遊戲更是危機重重，且不管何時陷入死亡，立刻便可重按Continue進入剛剛遊戲連接處，再來好好想一想如何玩下去，這樣子的自動記錄功能可避免玩家一時忘記存檔，而需要重新玩起的慘劇發生。筆者認為這個Continue指令設計的相當好，在其他冒險遊戲上倒很少見到這樣方便的設計，但這方便的指令卻也必須小心使用，原因就是很多場景只要一走過就無法從頭再來，這時若選擇Continue指令，它依然是保持剛才的錯誤動作，於是就只好重新玩過一次了…。

遊戲小語：

玩完一次CLOCK TOWER後，筆者便迫不及待地把它請出硬碟了，這遊戲的可取之處實在太少了。而玩家也許看看這報導就夠了，否則拿它來學日文還嫌它不夠資格呢！

SHAR ROCK



嗑牙時間

記得任天堂公司大約於十年前，發售聖火降魔錄時，吸引了一票玩家沈迷其世界中，一心一意努力練功，目的只是想幫王子復國。相隔不到幾年，SEGA的MD主機也不甘落後地推出類似產品—光明與黑暗續戰篇，雖然遊戲類型相似，但由於音樂與畫面的細膩度不一樣，所以引發的爆炸程度也不一樣，因此沒多久便爲這類遊戲培養了一群瘋狂的愛好者，相對的，這類型的遊戲也就越來越多了。這次要介紹給各位讀者的，就是此類型的遊戲—安大利亞創世紀。

如同其他同類型的遊戲一般，這是個標準的復國故事。故事的舞臺，即安大利亞，是一個擁有三大宗教以及十幾個國家的大陸，由於國家與國家間的對立，以及彼此對宗教認知的差異，構成了一幅十分奇特的外交圖。由於主角們的活躍，使得原本就非常混亂的世界變得更加混亂…。



移動畫面（大地圖的關卡選擇）

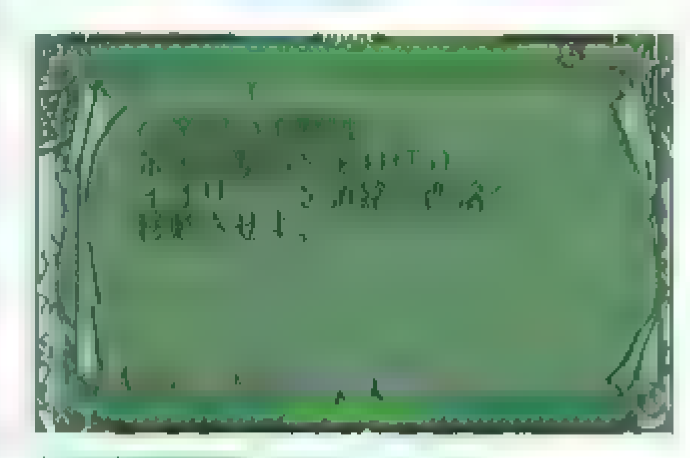
多重路線、多重結局

這是個多結局多路線的遊戲，透過玩家的決定，各國之間的關係很明顯地會產生不一樣的結果，由於玩家們指揮技巧的差異性，劇情更是會亂得一場糊塗。因爲在任務進行時，除了要注意任務內容之外，玩家們更要特別注意沒有被提及要素—時間。在每一章節開始時，遊戲會給玩家一個時間，在每個任務中，玩家必須特別注意時限，超過時限的話，輕則影響到往後的劇情（以



第壹章的標題

第一關爲例，在時限內解決敵人的話，第二關便是伏擊運輸車，但如果超過時限的話，就會因爲錯過伏擊的地點而被迫追擊運輸車）、否則當場GAME OVER（這種狀況最常發生在特殊任務中）。所以建議玩家們，在能儲存



任務顯示

進度時須盡量地儲存。

任務系統類型

大致說來，這個遊戲的任務並無啥特色，而遊戲的任務系統則可細分爲下列五種類型：



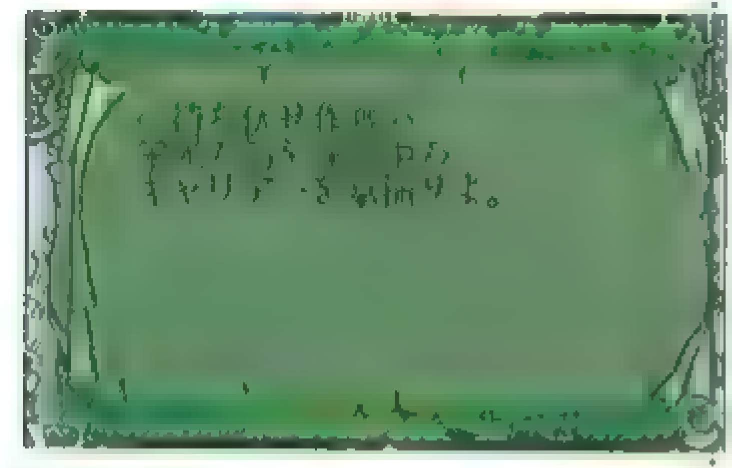
敵方要塞前的驚人兵力





一、敵全滅。這是一般最容易看到的類型，但配合之前敘述過的時間因素，往往會逼得玩家無法好好練功（這就是筆者隊伍中強的隊員非常強，而弱的隊員非常弱的原因了）。

二、到達特定地點。有相當多的任務是屬於此類型，但是遊戲是不會輕易地讓您簡簡單單就



任務顯示

過關的。以遊戲中第六道關卡為例，過關條件只有一句話「到達要塞上方通道」。但筆者一看到敵軍的陣容之後，瞬間就呆在那裡，不知道要怎麼打了，下級騎士有六個，戰士有八個，再加上旁邊的魔法師與後面的弓箭手，總



戰場上的部署

共二十幾個敵人。怎麼過關？嘿！嘿！慢慢撐吧…！

三、消滅特定的敵人。不管是中立方還是敵對方，凡是會阻礙我軍前進的一律消滅，但是只要消滅指定的角色，任務就算完成了。

四、特定的角色說得（說得即是說服、勸導之意）。這種任務通常有點麻煩，因為並不是每個我方角色都可前往說得的，所以必須先找出負責溝通的人員（大部份都是主角），保護他向目標靠近，而且說得之後還要保護目標，直至敵方全滅才算是完成任務。



大地圖

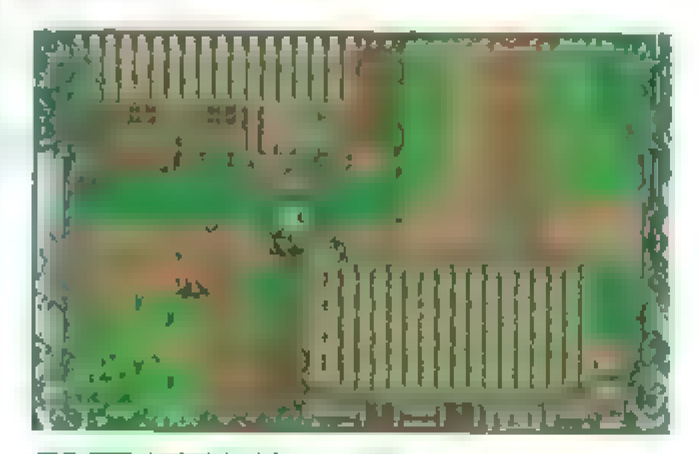
五、特定角色保護，這是遊戲中最累人的一種任務，被保護的角色通常能力都很差，但卻又特別喜歡亂移動，如果移動距離短也就罷了，偏偏每個角色又…

，所以遇到這種任務時，可先



指令選單

讓此隊員待在原地，等到敵全滅之後再解除待命令，這是最好的作



和平村莊的一角

法。

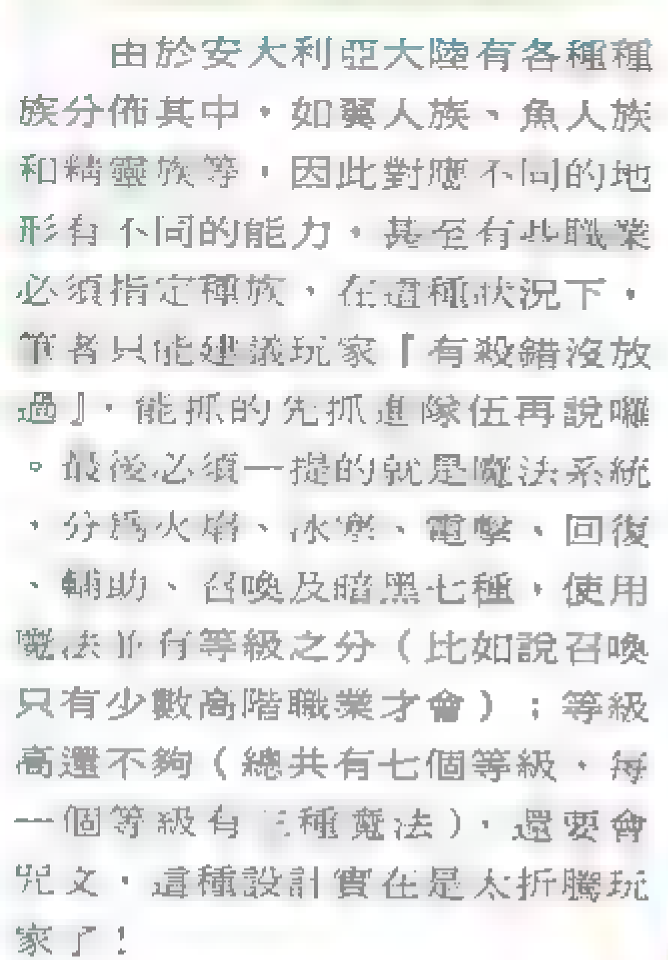
談完了遊戲的任務系統後，



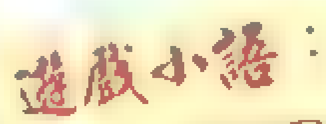
購物系統

再來該說說遊戲的特色。在安大利亞中，轉職系統大概可說是最方便的了（於同類型的遊戲之中），只要是在大地圖上，隨時都可轉換職業，所以有些劇情必須是某種職業的主角，進入特定的村莊之後才會發生，遊戲中也設計了職業熟悉度，若要達到上位等級，一定要某些職業擔任了很久之後，才會出現在轉職項目中。而很多職業都有特技，例如：ナイト會騎馬、騎龍還會開魔裝機，而ジェネラル會騎馬及開三級魔裝機，這些都必須小心注意，不然到了後期將會有很多東西無法使用。

不太體貼的設計

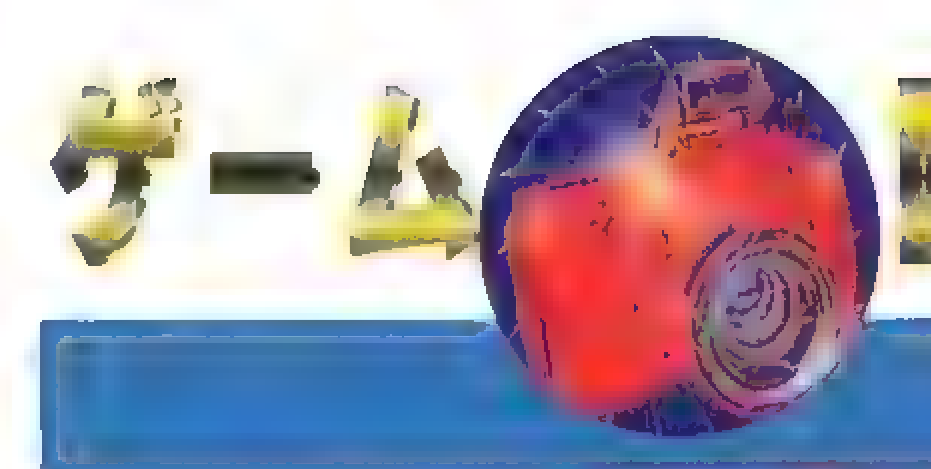


由於安大利亞大陸有各種種族分佈其中，如翼人族、魚人族和精靈族等，因此對應不同的地形有不同的能力，甚至有些職業必須指定種族，在這種狀況下，筆者只能建議玩家『有殺錯沒放過』，能抓的先抓進隊伍再說囉。最後必須一提的就是魔法系統，分為火焰、冰寒、電擊、回復、輔助、召喚及暗黑七種，使用魔法亦有等級之分（比如說召喚只有少數高階職業才會）；等級高還不夠（總共有七個等級，每一個等級有三種魔法），還要會咒文，這種設計實在是太折騰玩家了！



遊戲小語：

這款遊戲雖然是日文系統，但有一相當便利的地方，就是不需DOS/V開機系統，程式本身會自行將日文開機系統載入，所以若是閣下想玩日文遊戲，但是又沒有DOS/V開機系統，這個遊戲倒是可以試試看。



YMG

● SHC ● NEC
● WIN95 ● ¥8800



小小情人—在DESKTOP上陪伴您的電子寶貝

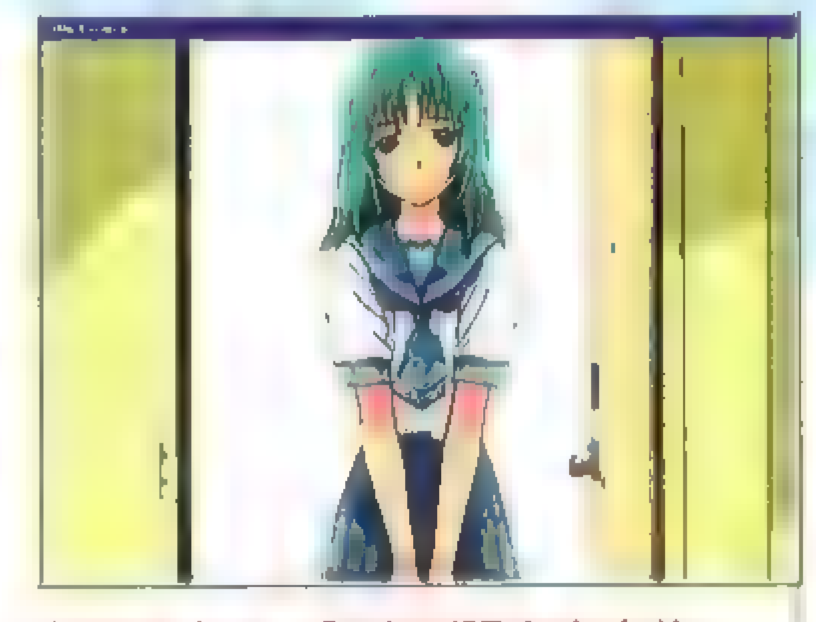


自從利用WIN95系統時鐘的養狗養貓程式出現之後，養「人」不知何時也成為這類遊戲的取向之一，先有SEGA SATURN的『ROOMMATE～井上涼子』，後有這套『小小情人』。當然了，這類遊戲並非單純餵食逗玩寵物的性質，而是給玩者一個仿似卡通角色的親人，並以真實時間的流逝，和種種只有人類才會有的生活事件來進行遊戲，讓精神生活大多寂寞（？）的電腦玩者們，可以在另一個只屬於自己的天地裡擁有一個知心的伴侶。

在這套WIN95專用的遊戲『小小情人』之中，玩者可以從三個造型和個性各異的少女－超級元氣的運動少女Kurumi、家事萬能的標準主婦Sayuri和陰氣沈默的Aya當中挑選一個，並以其父親或兄長的身份開始共同的生活。唔，警告各位戀妹狂和戀女兒狂在先，『小小情人』絕對沒有任何不良的成分，是一套純真的遊戲，請各位不要把它想歪了。

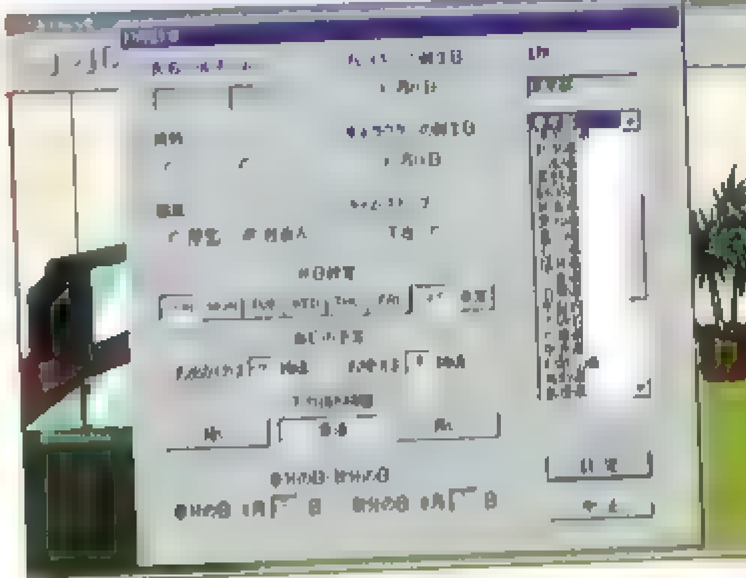


Kurumi在客廳看電視的樣子，不用說元氣的她看的大多是動作片



在遊戲之初，剛來到玩者家中的Aya

模擬真實時間設定的功能



玩家在遊戲之初需輸入的詳細個人資料

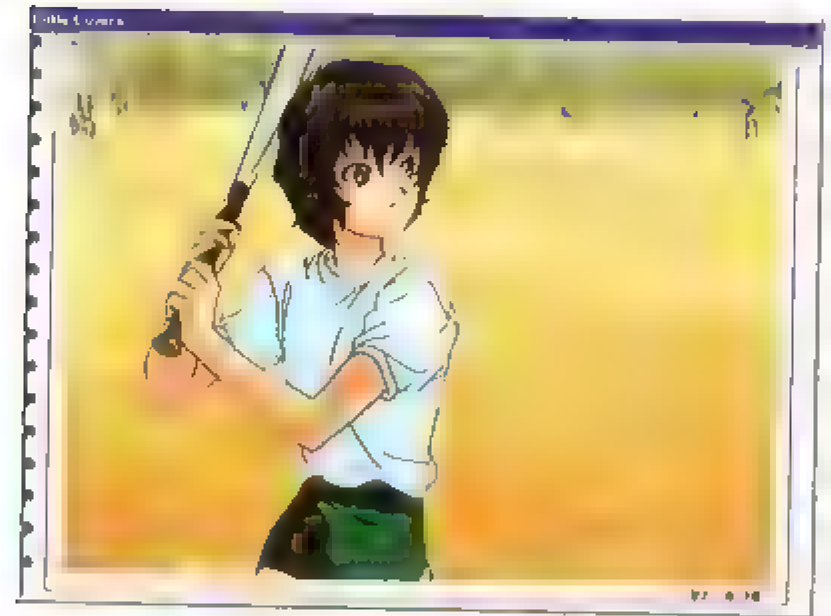
在輸入玩家的生日、血型、休假日和進出門時間之後，玩者和這個新妹妹（女兒）長達一年的新生活便告開始，由於遊戲的時間基本上是依照WIN95的時間來計算的，因此遊戲裡的時間即等於現實世界的時間，幸好遊戲支援將時間往前調快的功能，像筆者這種經常十一二點才進門的夜貓子，如果用正常時間設定根本就碰不到面，因此得將時間設定往前調十九個小時，那麼半夜十二點恰好等於遊戲中的七點（她們放學回家的時刻）。安裝程式還會在START UP的程式列中放入一個叫做Littleloop的程式，以便在每次WIN95開機時報告少女的狀況，例如出門上學未歸、或是已經在家。若在特定的日子

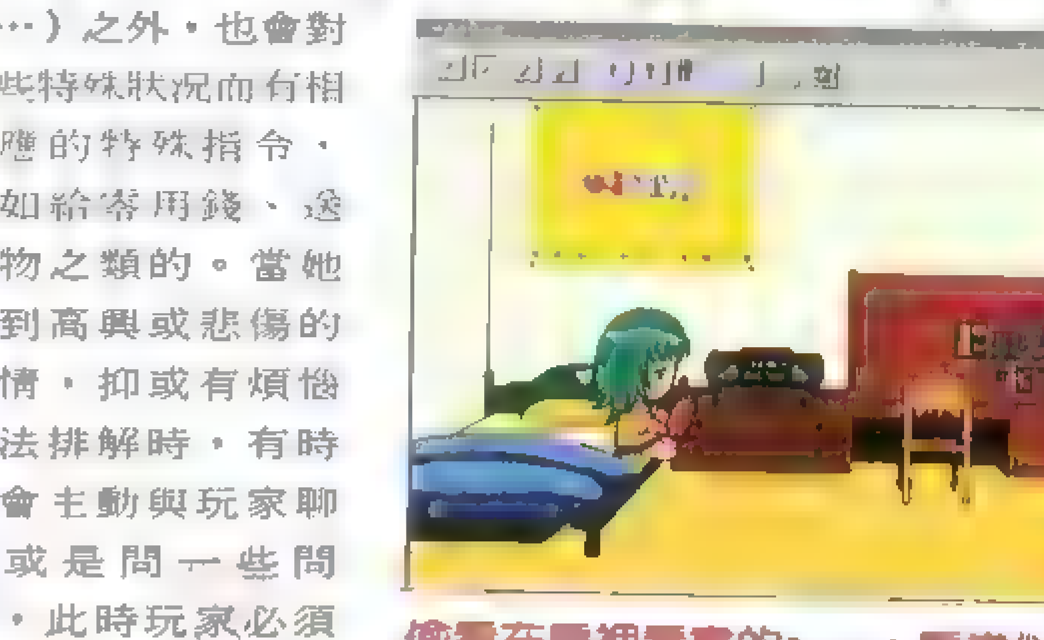
打電話給同學的Kurumi，不知道囉唆算是不是女人的天性之一呢？

，例如玩家生日或是新年過節，還會有特別的畫面通知玩家趕快進遊戲看看。

當玩家載入遊戲之後，便可以看到自己和這個新妹妹（女兒）共同生活的家，在這個頗為空洞的客廳中有一具可以打BB CALL的電話（萬一太晚未歸時可以CALL看看）、一本相簿可以看過去的一些生活記錄，以及女孩子的房門。平常的指令就是叫她過來說話，也可以直接敲她的房門進她房裡說話。以選項來進行的說話可說是這個遊戲的重心所在，除了基本的幾個話題（打招呼、問最近的身體狀況、學校怎樣…）之外，也會對一些特殊狀況而有相對應的特殊指令，例如給零用錢、送禮物之類的。當她遇到高興或悲傷的事情，抑或有煩惱無法排解時，有時也會主動與玩家聊天或是問一些問題，此時玩家必須依照女孩的個性和自己的想法來選擇回答的方式，回答的正確與否可能會影響到彼此的親密度。


和玩家愉快聊天的Kurumi，不過聽不懂她在說什麼的話可就白搭囉！

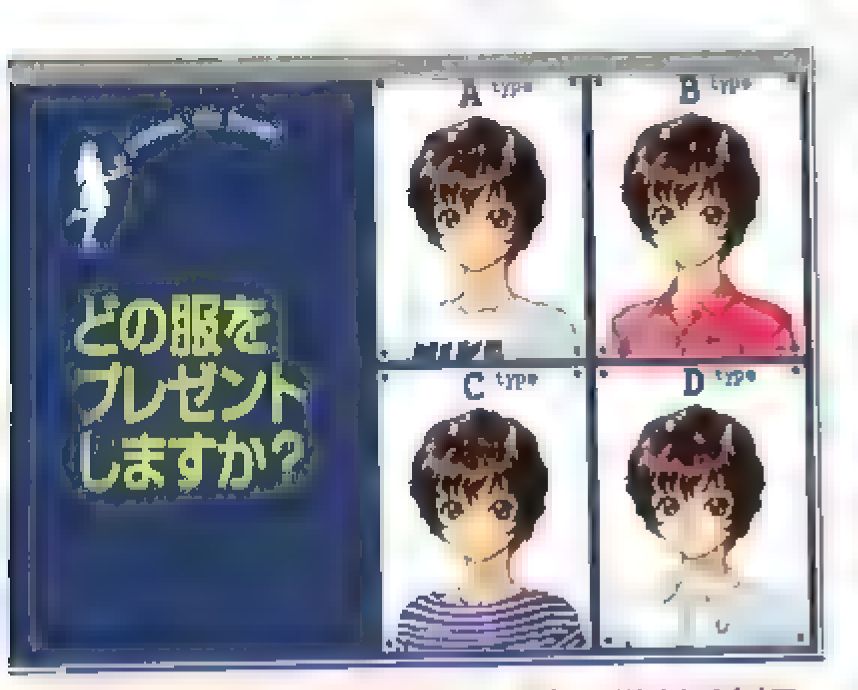

相簿中的一頁回憶，Kurumi在球隊參加校際比賽時的勇姿


偷看在房裡看書的Aya，看書似乎是這個年紀的女孩最常作的事吧？

滿足人類最原始的偷窺欲望

此外，女孩子說話的時候完全是以語音發出，這在玩家問話的時候還好，因為回答大概都差不多，然而當她問話的時候就麻煩了，要是聽不清楚問題而選錯了回答，便可能會導致不良的後果。除了談話之外，另一個指令就是看。平時女孩在房內活動是這遊戲的一大特點，相較於『井上涼子』房中的一片死寂，可以看到女孩跑出來看電視、打電話聊天可說是相當令人感動的設計，使用看的指令時更可以看到女孩在房內的一舉一動（不無侵犯個人隱私的嫌疑？），圖形雖然少而簡單卻也十分可愛。

最後也是最重要的一個問題就是，『小小情人』的最後目的究竟是什麼呢？…老實說，筆者也不知道。



難得有個給禮物的機會，哪一件比較好呢？

遊戲小語：

或許這個遊戲的目的就是給你一個虛擬世界中的親人，讓您可以在寂寞的電腦DESKTOP上，與他一同分享他的生活與種種的喜怒哀樂。雖說沈迷於2D的漫畫式角色並不是好事，不過筆者倒還蠻喜歡『小小情人』這種淡淡的溫馨感覺。您說呢？





● 風雅SYSTEM
● ¥8800



在日本所製作的遊戲中，科幻背景的艦隊戰略遊戲一直是筆者特別欣賞的一支，因為它們和美式科幻遊戲有著截然不同的味道，從故事、機械設定到戰鬥系統都有屬於日本人自己的一套風格，筆者在看膩了太多一成不變的日式RPG之後，對於PC/DOSV上的日本科幻戰略遊戲特別感到興趣，例如之前Cosmos的"Regional Power"系列、工畫堂的"Schwarzschild"系列，以至於最近的『銀河英雄傳說』和"Moebius Link"等，都曾是筆者征戰的沙場。以下為各位介紹的這個Ever Brume漆黑的霸者』就是由風雅SYSTEM所推出的一款科幻艦隊戰略遊戲。

『漆黑的霸者』是以WIN95為遊戲平台，『強制』使用800×600的SVGA模式作為主顯示模式，遊戲中的音樂則以CD同步播放的方式發出。和絕大多數的日式科幻戰略遊戲一樣，『漆黑的霸者』是以地球所建立的銀河聯邦為背景故事的主題，當聯邦在多年的繁榮之後逐漸步入腐敗，各地的勢力不再能容忍聯邦的統治而紛紛掘起反旗，玩者所扮演的就是在這混亂的時代，所崛起的各勢力盟主之一。

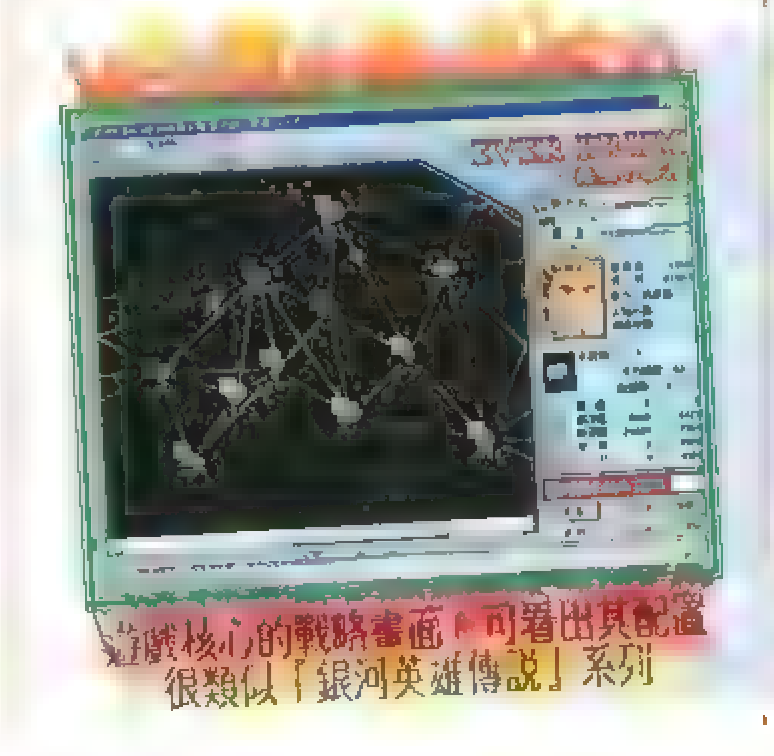
遊戲以階段時期的劇本方式進行，七個不同的劇本分別描述從聯邦武力鎮壓第一次叛亂（這是個純『娛樂』用的劇本），到最後聯邦漸次分崩離析的整個故事進展。玩者可以挑選任何一段劇本和所設定的勢力盟主來進行遊戲，基本上征服整個地圖就是最後的目標。

『漆黑的霸者』也很傳統的分為戰略和戰鬥兩個模式，在戰略模式下可看到整個戰場的全域、各據點的位置、名稱及所屬勢力，以及連接各據點的航道，在進行移動和侵略時必須遵照這些航道來進行，看起來嘛…實在是很像『銀河英雄傳說』，不過在規模上就小得多了。

其他的星際戰略遊戲中，這些『據點』應該是一個星球甚至一個星系，但由於『漆黑的霸者』中的銀河聯邦領域僅止於太陽系前半部（從金星到火星間的範圍），在這麼小的範圍內，為了維持一定量的據點，連太空殖民地、隕石上的採掘殖民地等也都加入了據點之列（不知道這些殖民地沒有來自行星的資源要如何維持？）


遊戲之初選擇勢力的畫面，可以看出遊戲的範圍不過是從金星到火星而已

這些據點的作用就是，每回合生產金錢和資源供玩者使用，當它們全部落入玩者手中時，就是遊戲結束的時候。遊戲中的內政指令頗為單純，主要有一花錢建設各據點經濟資源力及防衛能


遊戲核心的戰略畫面，可看出其配置很類似『銀河英雄傳說』系列


在艦隊戰中的艦隊資料一覽表

力的開發指令（簡單的說就是耕田和築城）、設定資源運用在艦艇生產的比例和各艦種生產分配


遊戲中各艦種和單位的資料一覽表

的設定指令（和銀英傳非常之像），基本的外交選項（老實說沒啥用途）以及可對敵方據點進行各種破壞的諜報指令等，開發和設計新艦種的命令則從缺，當然艦隊編成和移動侵攻指令是少不了的。

玩者可以用現有的備用艦隻


強化據點的防禦力，這也是遊戲少有的建設指令之一

編成艦隊，艦隊是由數量不等的「戰隊」組成，戰隊數量的上限則要看指揮官的階級而定，指揮官太少是主要的問題，在『漆黑的霸者』中的指揮官都是特定角色，除了一開始的幾個之外，就只能靠殲滅敵方艦隊和攻陷敵方行星來俘獲敵方指揮官，並加以登用，否則有船沒人也是編不成艦隊的。

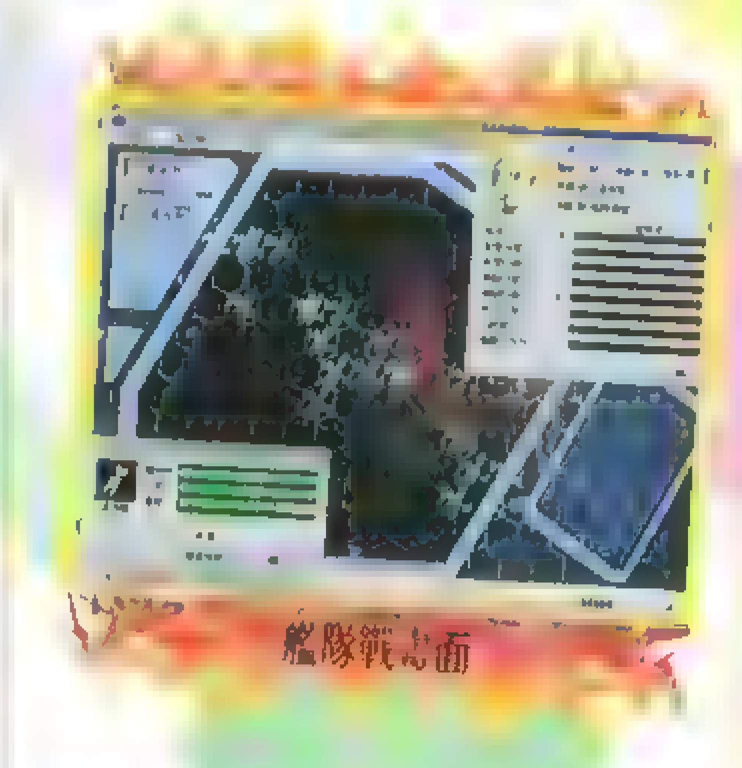
當有某勢力的艦隊攻入敵方領域而有敵艦隊存在時，便進入回合式戰鬥模式。戰鬥模式是以六角格組成，各戰隊（上限三千艘）會以其艦種的圖塊來代表，圖塊雖然是以3D著色，卻很偷懶的毫無方向可言。除了目標的據點和防衛的衛星群之外，地圖上僅有的地物就是一大堆的小行星和殘骸，這些地形是否有提供防禦力，卻看不太出來，不過一定


艦隊戰畫面

會損耗移動力就是了。

當攻擊發生時會播放不怎麼好看的3D動畫（還是Moebius Link的動畫還比較好看），因此筆者通常都會把它關掉。

一般戰隊的指令只有移動、攻擊和合流等，空母則多了發進指令以發進所搭載的 PU（POWER UNIT，類似MS的機動


艦隊戰畫面


攻擊行星或據點時，發射登陸部隊的動畫

戰鬥單位）。各艦種都只有一種武器可供戰鬥，命中率主要受距離影響，PU還有四回合的活動限制，若時間到還沒返回母艦，便會完全失去行動能力。

各戰隊的射界受到其他戰隊（包含自己人）的限制，因此攻擊時必須由遠而近的進行，否則很可能會被自己的戰隊擋住，而浪費寶貴的攻擊時機。值得一提的是取代艦載機登場的PU攻擊力非常驚人，若能集團運用將可輕易殲滅敵方大型艦隊，不過搭載PU所需的空母生產非常緩慢，因此寧可損失PU也不可損失空母；而戰隊的士氣隨受損的比率降低，當士氣過低時便完全無法攻擊，若能掌握這一點，配合先發制人的戰法便可輕鬆取勝。

『漆黑的霸者』這款遊戲，並沒有可稱為特點之處，不過整


成功攻下了一個據點畫面

個遊戲玩起來平平順順，倒也沒什麼明顯的缺點可言。而美工的草率（特別是指揮官肖像，明顯的有手繪和掃瞄兩種風格，實在很荒謬）和遊戲規則的不夠深入應是主要的缺點，AI的表現也僅是平平而已。



遊戲小語：

『漆黑的霸者』和其他日系科幻作品相較之下，有點東抄西抄的嫌疑，若你一時找不到什麼好的科幻艦隊戰遊戲，倒是可以用來殺殺時間，否則的話去試試 "Master of Orion" 這種大部頭遊戲還比較有收穫些。





ゲーム FOCUS

●ちびまるこ●

●SLG ●魔法株式會社
●J-WIN95 ●￥9800



培養煙火選手

在夜空綻放的絢麗煙火，相信沒有人不曾看過，但真正知道煙火的內容物的，我想除了製造煙火的師父外，應該很少人知道吧！當看到整個天空被令人嘆為觀止的煙火覆蓋時，不禁要問那令人炫目的顏色、那令人讚歎的造型，到底是怎麼作成的呢？在從前，煙火的製作對一般人



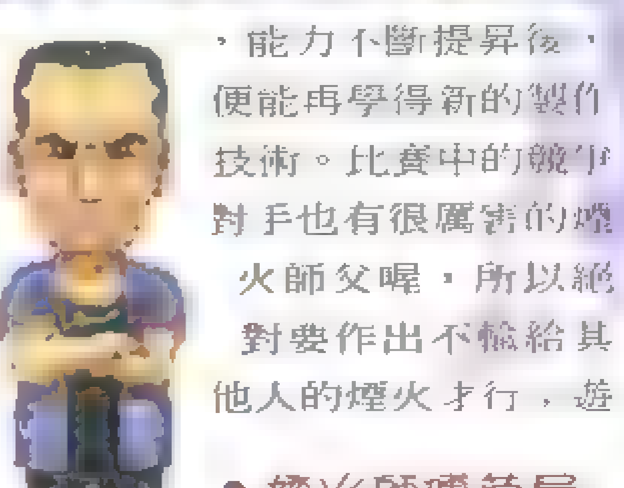
●在夜空中綻放的絢麗煙火

來說，像是隔了一層面紗，無法清楚地了解到煙火的製作流程，但隨著遊戲軟體的進步，玩家們不僅能在這款遊戲上，了解到煙火製作的端倪，更能在遊戲上，發揮自己的創作力，培養一個製作煙火的選手，創作出世上最光彩奪目的美麗煙火。等玩家們玩完整個遊戲後，就不可再說自己是個對煙火什麼都不懂的門外漢囉，這也是這款遊戲最迷人的地方！



向世界大賽冠軍出發

遊戲一開始，玩家必須先成為煙火工匠新鮮人，並向資深的煙火師父（菊屋文造）學習煙火製作的技藝，慢慢地，就能參加每一次舉辦的煙火競技大賽，而隨著每次參賽所獲得的優秀成績，能力不斷提昇後，便能再學得新的製作技術。比賽中的競爭對手也有很厲害的煙火師父喔，所以絕對要作出不輸給其他人的煙火才行，遊戲的最後目的是要在煙火世界大賽中獲得冠軍，因此從現在開始得好好加油努力囉！



●煙火師傅菊屋文造

關於煙火的構造…

煙火是由多樣要素所構成的藝術品，因此在完成一個煙火之前，必須先對煙火的構造有所了



●只要按下數字鍵就可看見完成的煙火在天空中發出美麗的火花

解才行。一個完美的煙火，並不只是單純的兩種理論可以解釋的，即好的原料製造出完美的煙火，不好的原料製作出有缺陷的煙火而已，煙火的作法也是有其深奧之處的，但完美的煙火除了要靠玩家反覆摸索、增加經驗值外，別無他法，在這裡還是大概地解說一下構成煙火的要素吧！

一、星：這是構成煙火最重要的部份，它控制了煙火燃放後綻放的光芒。依所填入"星"的不同而賦與煙火生命，在煙火中，"星"是以球狀、一層一層排列起來的。對初學者來說，雖然可以購買適合的"星"回來填裝，但畢竟總有不盡人意之處，所以最好自行製作，初學者也許會感覺比較困難，但只要習慣之後，便又往前跨出了一大步。"星"能放入各種不



ゲーム FOCUS



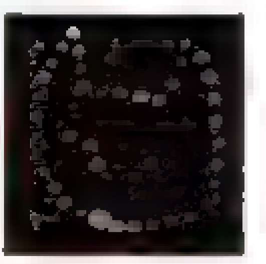
● 記得要試放看看效果如何喔！

同形狀的容器，在加入種類不同的火藥後便可作成；而火藥分爲點燃後會拖曳著一條尾巴的"菊"和不會拖曳的"牡丹"，因此可好好利用。另外，還可自由調整色澤明亮度、點滅速度及燃燒速度…等。

二、曲導：在構成煙火的要素中，雖然並不是絕對必要，但使用"曲導"也不是沒有好處的，它能使煙火在上昇時就顯現出美麗的效果。一般沒有使用曲導的煙火，只能在煙火上昇至最後才爆裂出光芒，但使用曲導後，煙火邊上昇便能邊爆裂出美麗的火花。曲導是由"導火線"和"星"所構成的，在導火線的中間能綁上數條分支，每一條分支的前端能繫上一個"星"，最多可繫上八個"星"。而上昇時會出現什麼效果，則依所繫"星"的不同而有所變化，在這裡使用自行製作的"星"是再好不過的了。

三、各部份的調整：煙火除了發出的光芒以外，尚有其他的細部調整須注意。具體說來有包裹著"星"的"玉皮"、"割藥"、"導火線"及"打上藥"等。首先說說玉皮的部份，玉皮愈厚則爆裂時所需的壓力也愈高；而割藥的量若是愈多，便會以強力爆裂出圓圈，因此要煙火朝向那一個方向爆裂，均取決於玉皮及割藥，所以不妨多試幾遍，玩家要注意的是，若是兩者沒有取得平衡，有時也會出現煙火不能爆裂的情況！另外導火線是控制煙火爆裂的時機，若是導火線太短，則爆裂得愈快，反之則愈慢。打上藥是調整煙火要上昇至哪種高度再爆裂的重要因素，使用的量愈多則煙火上昇的愈高。只要稍加調整以上各要素，就能使煙火產生極大的變化。

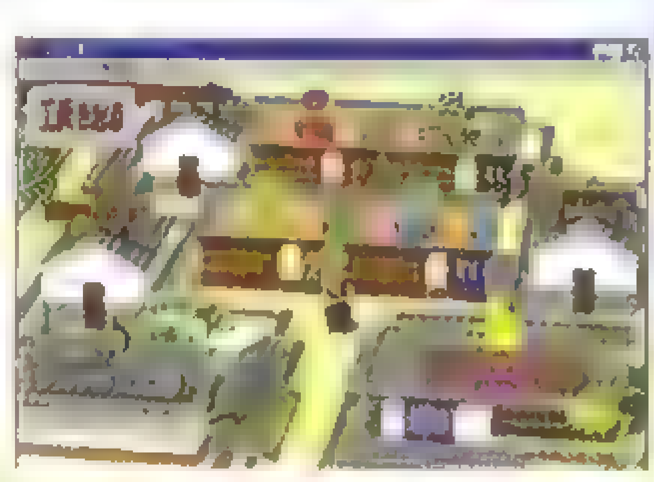




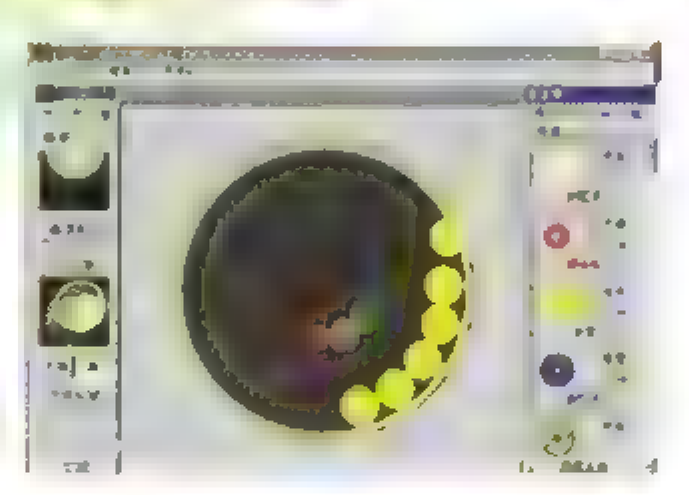
● 圖型煙火的製作技巧困難度較高

煙火的種類

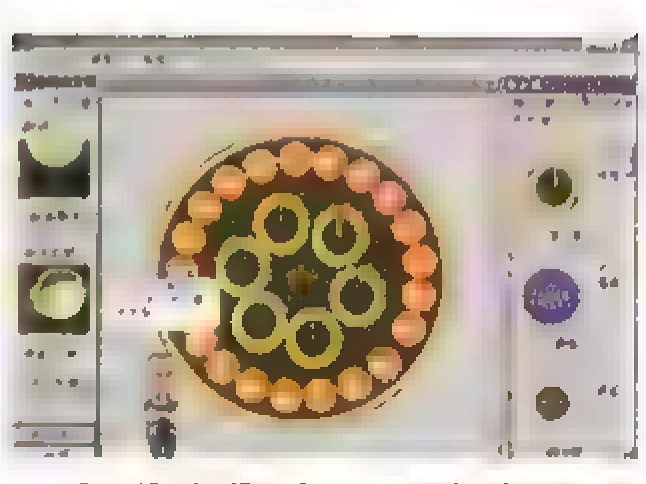
瞭解了構成煙火的種種要素後，玩家是否已迫不急待想大展身手了呢？別急，筆者還沒告訴大家煙火的種類呢！雖然創作出的煙火令人目不暇給、種類繁多，如果要細分的話可會沒完沒了，但基本的種類只有三種，即最基本的球型（圓型）、爆裂後會像柳枝般垂下的噴水型以及圖型。其中圓型煙火是屬於最簡單也最普遍的，但要如何使它展現出最美的一面也是門大學問，而圖型煙火則須有較高超的技術才能完成，若是等級不夠，是沒有辦法製作的。



● 煙火工作室



● 製作球型煙火的「割物作業場」



● 完成的煙火，可為之取名並送進煙火倉庫存放

玩家們有沒有發覺，咦？這些煙火要在哪兒製造呢？當然是在『花火工房』（工作室）中囉。遊戲中可前往的地方有製作"星"的『星工房』、製作球型煙火的『割物作業場』、製作垂柳般煙火的『ポカ作業場』、製作圖型煙火的『型物作業場』、製作圓筒型煙火的『打出物作業場』及專門製作組合多數煙火、並加上音樂，要在煙火大會上使用的『フログラム工房』。

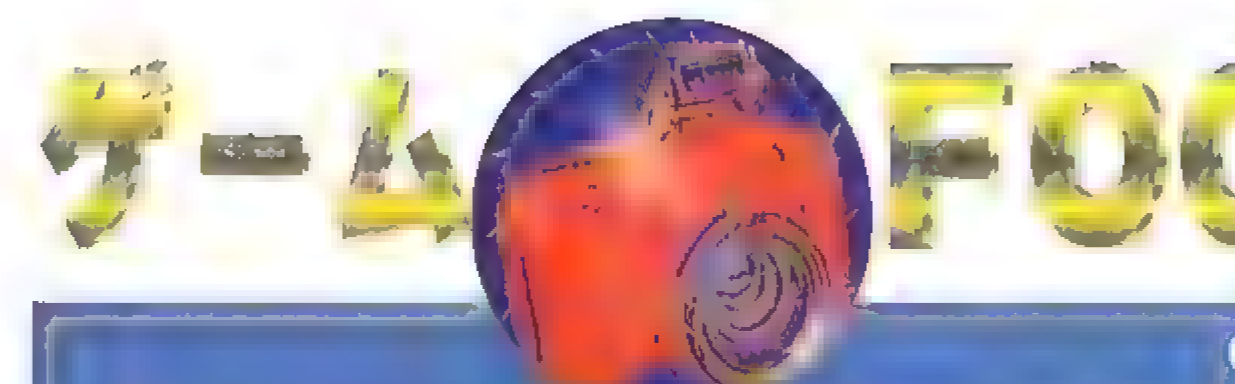
而製作完成的煙火還可拿至『競技會本部』，與同好相互切磋琢磨，並可拿至『花火市場』販賣。而玩家也可在販賣"星"的『星ショップ』，買到填充的星。



● 豪華版中加入的新背景

遊戲小語：

這款遊戲目前預定於七月中旬出版豪華版的版本，售價仍然不低，是日幣一萬一千八百元，由此可見其在日本受歡迎的程度自然不在話下，想想看，自己創作出來的煙火在夜空下綻放會是什麼心情？一定是非常感動的吧！



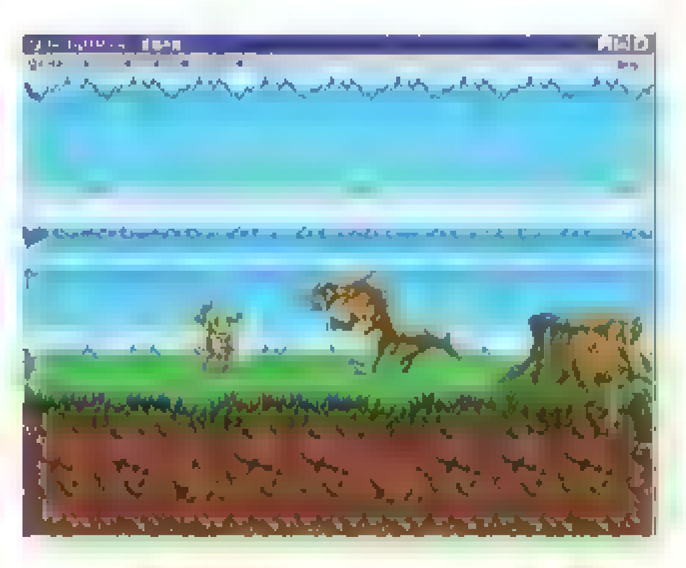
● HATALCHI ●

● ACT ● J-WIN95 ● 日本 ● ¥8800



故事內容簡介

ラミー是一個住在月球上うさざ族（兔族）的著名戰士，而うさみ則是處於上[illegible]家[illegible]線[illegible]，[illegible]人うさみ[illegible]在路上走着走着，突然跑來一頭惡龍向



惡龍來向うミイー挑釁



うさみ公主以妖精的姿態出現警告うミイー

うミイー挑釁，身為偉大戰士的うミイー當然是輕輕鬆鬆的把牠擊敗，誰知那頭惡龍竟然撂下狠話，說這只不過是要試探看看，傳說中的戰士究竟有著什麼樣的力量，[illegible]中也要給うミイー好看，這種小事うミイー自然是沒擺在心上，誰知路邊竟走上[illegible]，うミイー突然失去了所有力量，此時うさみ公主以妖精的姿態出現警告うミイー，這是因為那頭惡龍使用法術，將うミイー身上的力量吸走，若是想要取回自己的力量，唯有接受惡龍的層層考驗，[illegible]，如此便可以逐步取回自己的力量，而這時うミイー為了取回自己的力量，只有再度踏上修行之路。

各位讀者還記得在PC9801版上的うさざなバニシクシリーズ嗎？如今日本リフテシク公司在JWIN95平台上再次推出了本



在商店中可以買到許多有用的物品

系列的番外篇 GEO LIGHT MOON（以下簡稱GEO），來服務うさざ的愛好者，GEO是個有著RPG元素的動作遊戲，他給筆者的感覺就好像是八、九年前任天堂、PC ENGINE時期的動作RPG一樣，藉著殺敵、取用物品及過關來獲得經驗而升級成長，當然GEO在圖形及設定上就遠比前述八位元的TV GAME進步多了。

遊戲關卡介紹

在遊戲關卡上，GEO共計有

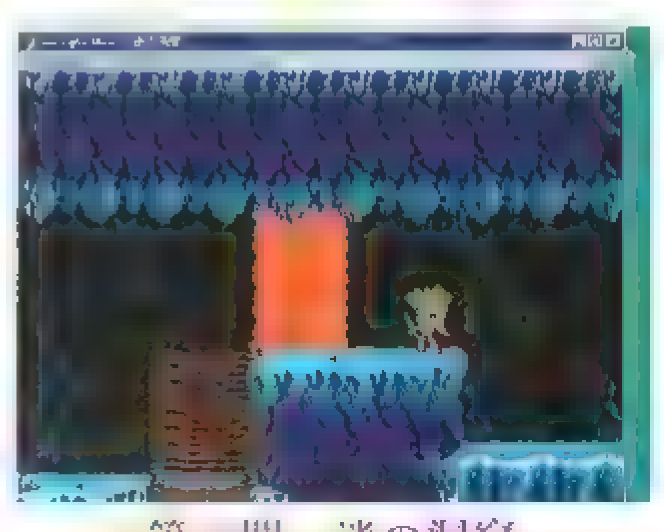


第一關 冒險の森

七關，分別為①冒險の森②始りの町③迷の洞窟④死の遺跡⑤町



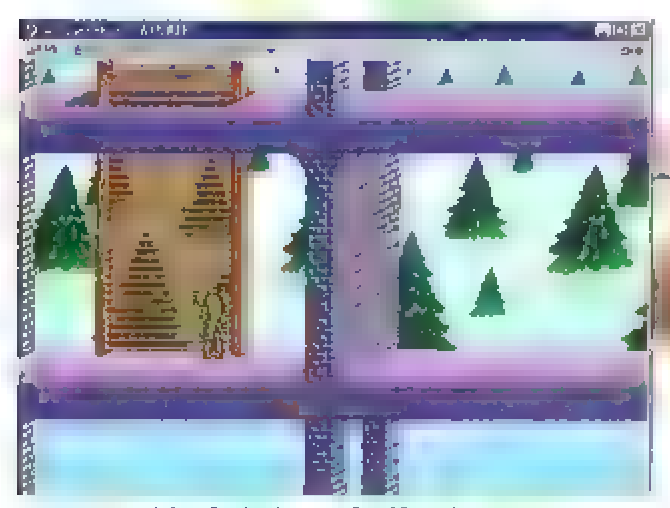
第二關 始りの町



第三關 迷の洞窟

ゲーム FOCUS

への森⑥街道の町⑦巨塔遺跡⑧風の森⑨炎の洞窟⑩古代遺跡。


第十關　古代遺跡

雖然有十個關卡，但是卻只有四種類型的地形在作變化，這對同類型的動作遊戲來說是蠻偷懶的，有點混水摸魚的感覺。

我們知道，動作遊戲首重操作性和流暢性，在這個部份，ニサラ的表現並不理想，即使在筆者的機器上（PENTIUM 200，ET6000顯示卡，32MB RAM），遊戲的操作性及流暢感也是不夠，往往按鍵按下去之後，系統會發生延遲現象，甚至與敵人重疊而無法攻擊到敵人本身，這些現象應該是ニサラ的程式設計師功力不夠的關係。

不過值得一提的是在操作上，GEO是採用組合式的按鍵來控制主角的動作，例如：使用魔法為A、B鍵齊按後快速放掉再按イ鍵，而小跳躍只按上鍵，若要大跳躍則需要助跑，也就是要按住前鍵及ヌ鍵讓主角跑步後再按上鍵。諸如此類組合鍵的設計，雖然繁瑣，不過也多少彌補了遊戲操作上的缺點。

稍嫌困難的難度設定

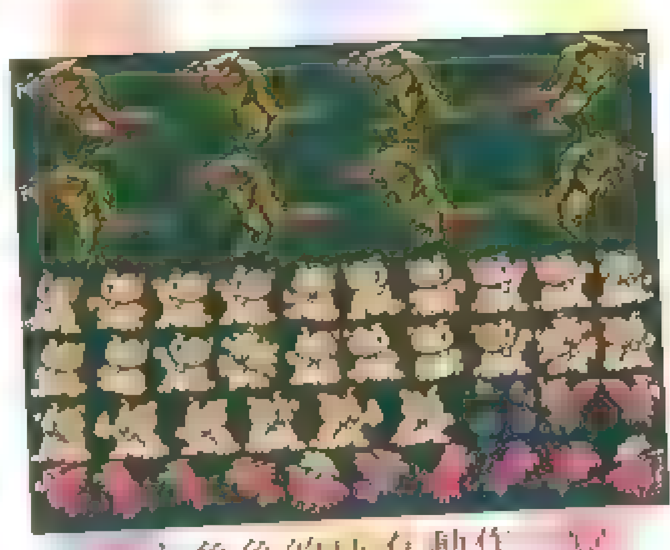
關於GEO的遊戲難度上，筆者認為是略嫌有些困難，特別是會使用魔法及使人中毒的敵人特別難纏。先前筆者提到GEO是個標準的動作RPG類型的遊戲，雖然遊戲結構設計很簡單，不過在背景上卻是標準不一。例如第一關中瀑布部份的背景是盡力的豪華貼圖處理，但是在其他關卡上卻虎頭蛇尾，顯得隨隨便便。而地形的處理也缺乏多樣化，簡單且單一的音樂，使得遊戲進行時單調許多，另外在某些關卡的調整上不是很理想，整體的速度流暢感不夠，使得它的缺點很明顯地暴露出來。不過有些關卡運用到重力及風力的設計，這個設計則下了不錯，當然也多少提高了遊戲的難度。


遊戲全域地圖

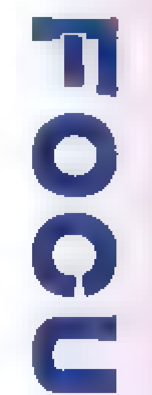
遊戲缺點多多

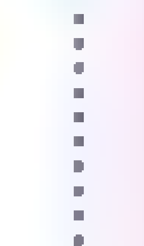
雖然筆者提到了許多GEO的遊戲缺點，不過由於GEO提供了編輯功能，使得本片CD有了比遊戲更好的附加價值。GEO在編輯模式上提供了三大項：地圖編輯、角色編輯及按鍵編輯。在地圖編輯部份，圖形上可以編輯背景層、裡層（角色所在層）及前景層（前景層），而且可以針對各種地形區塊（CELL）做地抵抗力、未抵抗力及重力等數值的設定調整，而在角色編輯部份，則可定義角色的基本行動、防禦及攻擊動作動畫播放動作的張數、座標位置及圖形，也可以編輯角色行動以及屬性。例如：玩家覺得敵人太強、經驗值太少，甚至直接設定讓敵人死亡不會出現等，都可以在這裡直接更改。而按鍵編輯則可定義各種招式動作的組合鍵，藉由玩家親自編輯的這些功能要，就能夠清楚的瞭解GEO的遊戲設定之屬性及製作技巧，而這些經驗的獲得則是遠大於遊戲所提供的娛樂性質。


勝利畫面


敵方角色的所有動作一覽


主角的所有動作一覽





遊戲小語：

GEO側面的提供了不少的參考資料，不論是在圖形、設定或是資料結構，對美術、設定、程式都有所幫助，有心的玩家，可以自行參考研究。



ゲームFOCUS

●RXZ●

●SLG ●日本
●J-WIN95 ●￥18000



期待已久的野球道3（以下簡稱爲YKD3）終於和大家見面了，上次給了大家一個錯誤的消息，筆者在這裡跟各位喜愛這個專欄的讀者們說聲對不起，野球道從一代開始就是以監督模式起家的，在這一代中也不例外，並沒有加入動作模式。在95平台上初試啼聲的YKD還眞是蠻讓人讚嘆的，筆者玩過的棒球遊戲可說是不計其數，但是眞正能坐下來好好玩監督模式，而且玩出興趣來的，恐怕是寥寥可數，但是這套遊戲有它獨特的魅力在，除了完整的日本職棒球員資料外，在球團的經營和球隊的管理上也著力甚多，而且新人的培育可以從二軍的球員開始，讓玩家對球隊有更深入的瞭解，既可享受執掌兵符的樂趣又可從球團的經營中獲得成就感，對許多YKD的忠實擁護者來說，眞的是樂翻了！

剛開始進行遊戲的時候，要選擇自己喜歡的球隊，然後你可以換監督，不同的監督能力會有所不同，在指導球員、執行戰術和資料的分析上會有很大的差別（相信我…），如果是初學者的話，像巨人的長島茂雄和歐力士的仰木彬就不錯，光是監督的屬性就有投手、野手、魅力、智謀


投手的姿勢很帥氣吧！


選擇一支你喜歡的球隊，也可以更換總教練哦！

、資料分析、經驗等六項不同的屬性。不要忘記自己擔任教練的工作，基本能力要是不紮實的話，也許史上最“爛”教練的光環就要戴在你頭上了。

接下來就是設定一年要打幾場球賽，兩個聯盟的場數是不一樣的，一般來說會打120場或是135場，而且太平洋聯盟打的是延長賽最多12局，有指定打擊，不同於中央聯盟的15局無指定打擊哦！這對投手的調度上來說是相當重要的一件事，新手的話選太平洋聯盟會比較容易上手，再來就是年數的設定了，從速食的1年到長久經營的20年都有，如果想看球團的發展，人氣的提昇，向新聞媒體放話，玩久一點會很HAPPY哦！想想看XX王朝的字眼多麼威風啊！

接下來就是球季前的集訓了，不同球隊可以選擇的集訓地略有不同，大多是日本本土和美洲等地，集訓地的訓練影響到訓練



集訓的地點不同也會有不同的幫助哦！

的結果，可能是體能、技巧或者是狀態，花費也會不一樣，球團的錢可不能像自來水一樣亂花，如果發不出薪水來球員可是會翻臉不認人的，而且隨時要補充新血才不會面臨球員老化的問題，在登錄完一軍的球員後季賽便正式開幕了！

在球團的經營方面，資金是一個相當重要的因素。筆者認爲遊戲在資金上的設定並不是很好，給一個只打一年球賽的人和二十年球賽的人同樣的資金，在調

度運用上並不公平，前者可以揮霍無度後者卻必須縮衣節食，失去了經營的意義。球團後援會員和人氣是球團的經營指標，透過球團公關的運作、後援會員的招募和球賽勝利，都可以提昇這兩項指標，後援會員很重要嗎？呵呵！主場優勢在會員突破某一程度之後會有很大的助益！如果你看了今年第十九屆亞洲成棒邀請賽的話，就會明顯地感受到什麼是主場優勢了。

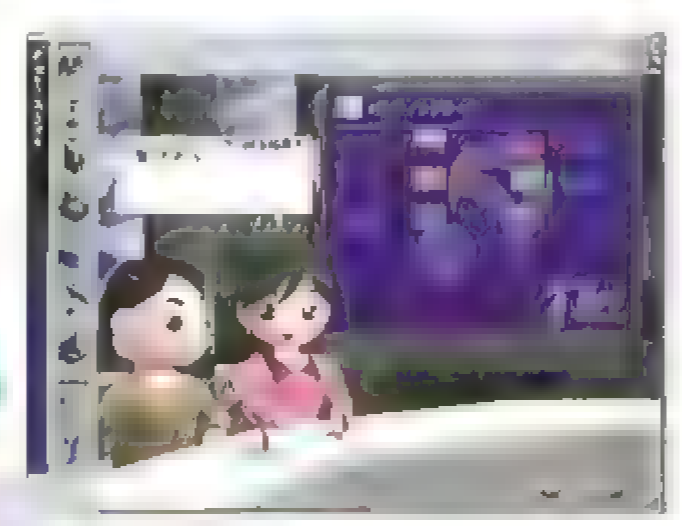
再來就是球團投資的硬體設備了，像練習設備、醫療設備、球探等等都可以爲球員提供一個較佳的訓練環境，對戰力的提昇有很大的幫助，這些設備也是需要維護的，所以要列入經常性的支出中。而球團的主要收入是來自於球迷的捧場，後援會員多、人氣鼎盛的球隊，比賽時自然是盛況空前，荷包也會麥克麥克的，以遊戲的經濟體系來看，算是蠻合理的；除了經常性支出外，球員的簽約金、薪水才是眞正令人傷腦筋的地方，要永續經營的話，算盤要打得精一點才行。


球季正式開幕了


比賽進行的主要視窗

開幕戰開始了，你對選手瞭解有多少呢？投手的設定中包含了投法（像高壓、3/4、低肩側投等等）、體力、疲勞度、守備、球速、精力、控球力、狀況、球質等等，眞的是多得誇張。賽前一定要先摸清楚球員的狀況，不然你一定會氣急敗壞地罵個不停「怎麼又是四壞球」？野手就更離譜了，只要狀況不好，80%的球都會「穿了過去」，這當然也和野手的守備位置、守備能力、疲勞度、肩力、速度有關，打擊上就有對左投手、長打能力、選球能力、觸擊還有執行戰術的能力有關，如果是代打的話還有比分接近時決定性一擊的屬性，在參數的考量上相當地詳細，而計算的結果則往往是比較不利於玩家啦！

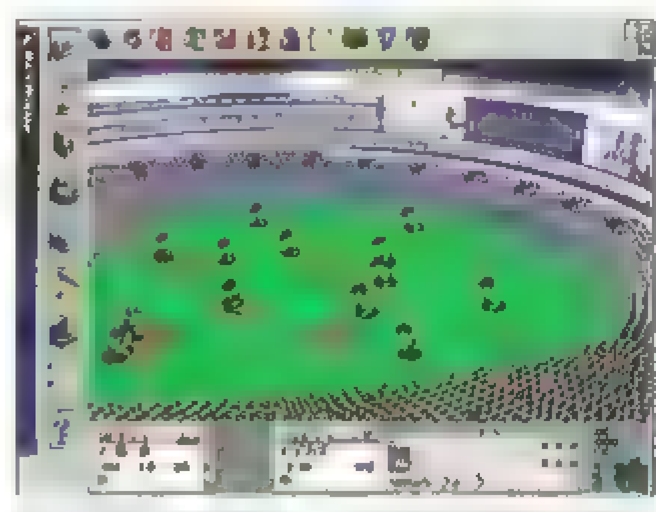
相對而言玩家戰術運用的空間變得很廣泛，從攻擊的觸擊短打、打帶跑、場上提示到防守的縮小守備圈、故意四壞球等等，常見的戰術運用都可以在場上施展出來，這個當然是和之前玩家所選擇的監督能力有很大的關係，而且隨著比賽的進行會有所成長，同時電腦還會對各個球隊的戰術運用做統計，資料記錄方面相當地完備。

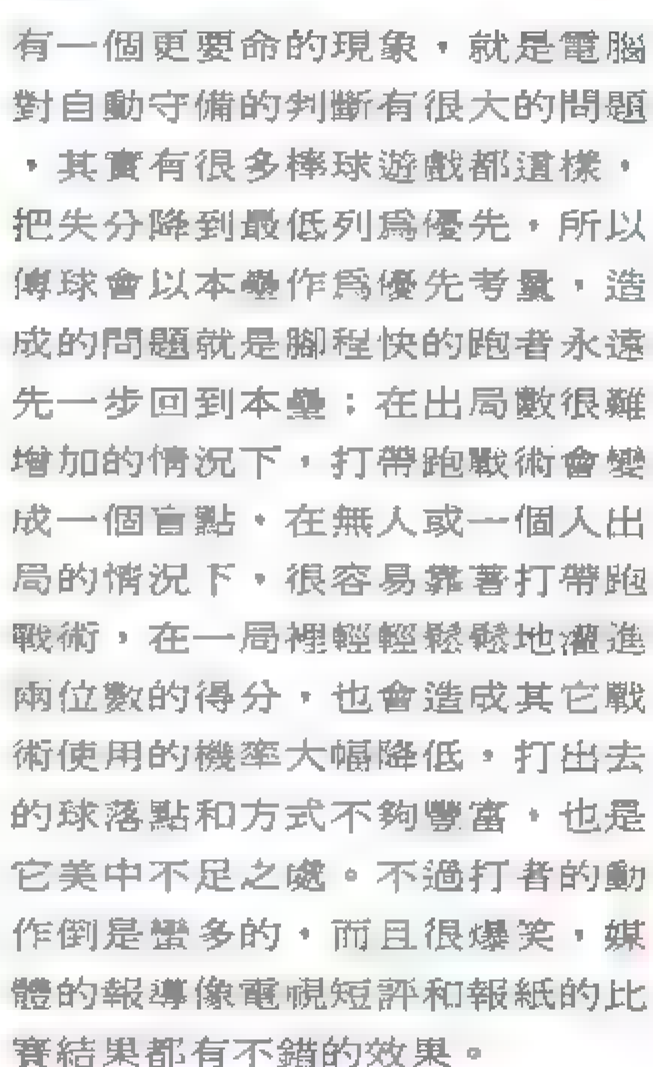

被轟出逆轉的2分打點全壘打

不知道這樣的介紹，玩家對這個遊戲會有幾分的瞭解？下面就來談談筆者對它的一些看法。YKD3在95平台上的畫面表現十分搶眼，遊戲進行的速度相當地快（在筆者的PENTIUM-200上），音樂則頗能襯托出球賽進行的氣氛，尤其是在戰局陷入膠著的情況下，讓筆者頗有微詞的就是YKD3居然沒有做出界外飛球被接殺的模擬，只要是界外球就一定沒事的設定，對投手來說眞的是很要命（可能有打不完的界外飛球）。

另外失誤和安打的認定上也讓筆者很不滿意，責失分的計算居然也把失誤的失分算進來，還有一個更要命的現象，就是電腦對自動守備的判斷有很大的問題，其實有很多棒球遊戲都這樣，把失分降到最低列爲優先，所以傳球會以本壘作爲優先考量，造成的問題就是腳程快的跑者永遠先一步回到本壘；在出局數很難增加的情況下，打帶跑戰術會變成一個盲點，在無人或一個人出局的情況下，很容易靠著打帶跑戰術，在一局裡輕輕鬆鬆地灌進兩位數的得分，也會造成其它戰術使用的機率大幅降低，打出去的球落點和方式不夠豐富，也是它美中不足之處。不過打者的動作倒是蠻多的，而且很爆笑，媒體的報導像電視短評和報紙的比賽結果都有不錯的效果。

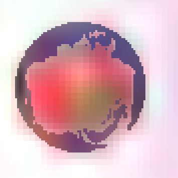

電視轉播的短評，是很可愛的3D人物喔！

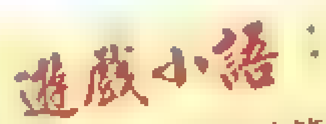

這是報紙的報導，可憐的阪神隊慘遭9連敗



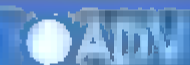


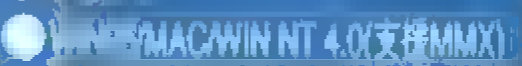






儘管有著上述許多的小缺點，但是遊戲本身的表現還算是中規中矩的，如果你是個喜歡當總教練是豬的玩家，又是個不放過任何棒球遊戲的玩家，那你一定要來體會一下總教練的心情哦！







火速攔截



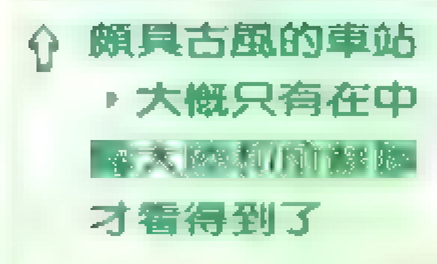
看到這個畫面的作者可真是嚇人，四十年的光環，[illegible]飛將IV之後很少再見到這種大包大的遊戲了。話說十八年前在國家科學院的實驗室中，四位科學家正在進行著一個秘密的[illegible]，突然劇烈的閃光，只留下眼神呆滯的科學家們，實驗室中的加熱設備仍然殘留著餘熱……，事實上這個遊戲的開場動畫很抽象，就連故事內容都不太容易讓人瞭解，頂多也只能[illegible]遊戲的副標Past as Future有[illegible]，遊戲中一個在火車上出現的謎樣小孩，可以說是整個遊戲的重心所在，在這裡先賣個關子。



協助搜查的特別警察



頗具古風的車站，大概只有在中[illegible]才看得到了



參與計劃的七名科學家照片

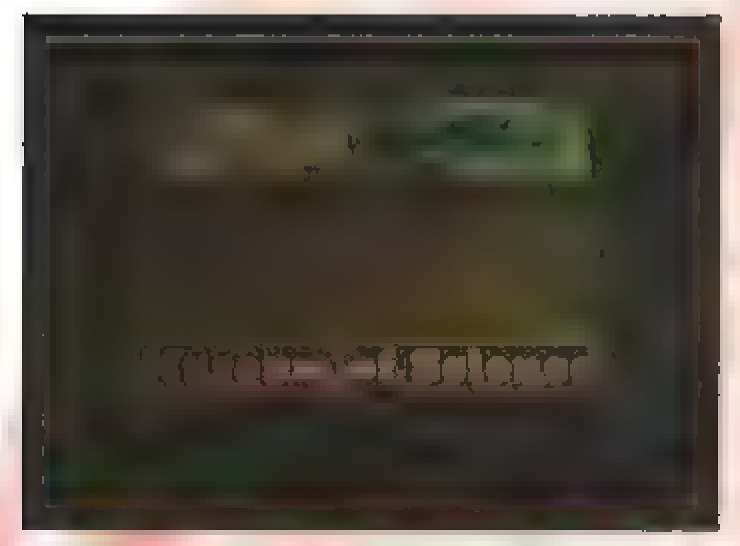
在黑暗的房子裡，隔壁房間不時傳來嘈雜的機械運作聲，終於等到了約定的時間，動身去會見最高司令官斯羅普，見面之後他交給我一張照片，昏黃的照片上是眾所周知的七位科學家，在獨裁者[illegible]各夫斯基掌權後，成立了諜報部並找到科學家們正在進行秘密的研究，於是上級立刻指派調查員深入瞭解，而玩家扮演的角色則是斯羅普的密探，在遊戲中會碰到許多政府派來的調查人員，[illegible]也都[illegible]地[illegible]，他就是某某[illegible]，[illegible]遊戲的立意似乎很不明確，在[illegible]的劇情引導下，希望以電影主角的方式導演整個遊戲，很可惜的是處理的手法並不是很好，看得懂的玩家會覺得很無趣，看不懂的玩家則根本不知道是怎麼回事。

整個遊戲是以第一人稱的方

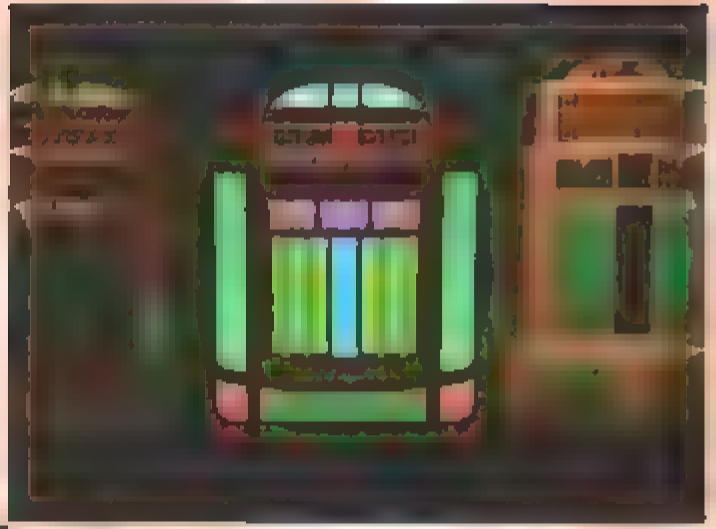
幕後的指使人，最高司令官斯[illegible]







⇧第一個目的地是國家科學博物館



⇳博物館內收集的骨董



⇧特別設計過的系統選單，裡面還包含了許多提示的圖片哦！



式敘述，所有的人物和背景都是由3D畫面構成，單從遊戲的佈景和人物上，就可以看出Gadeget在美工上面所下的工夫，也讓筆者想起SEGA AM2研的鈴木裕部長所說的話，也許在不久的將來會有CG電影出現。在火力強大的美工支援下，AVG遊戲的精髓－劇情內容卻沒有很傑出的表現，讓人有點沮喪，四片光碟也沒有全程語音，更讓人訝異，完全直線、沒有任何挑戰性的謎題，感覺上就像是在看一部電影，只是缺少了高潮迭起的感動，像在迷霧中摸索著什麼東西似的，沒有真實的感覺。

如果你一開始就知道這樣的小孩只不過是你幼年的幻想，一切的一切只是你找回失落記憶的過程，擬真見目之後，它就沒有任何值得玩味的地方了，一道道的指示和命令會指引你完成這些事，泰半的時間是在東西兩端奔馳的巨型列車上，和不相識的人聊天，然後就到下一站，又不知為什麼地要下車晃晃再上車，可能在這個車站會遇到某人，不見得和遊戲的進行有關，但是非晃不可。

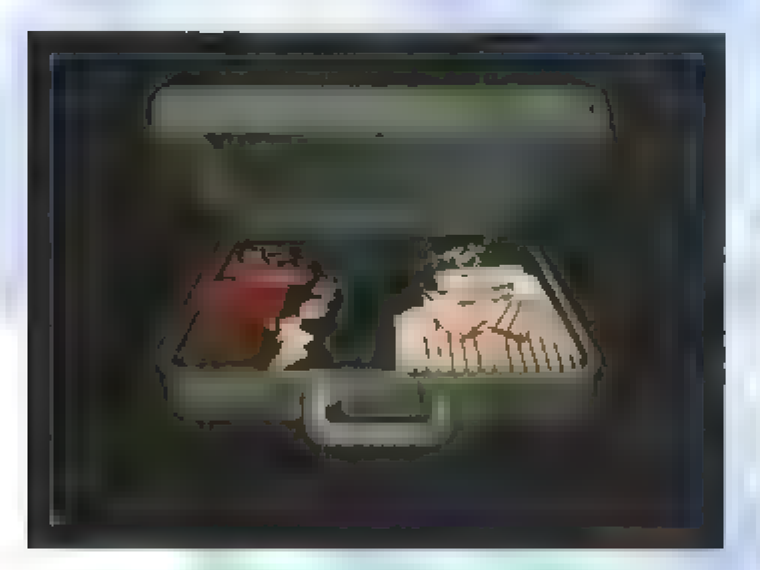
比較讓筆者訝異的是遊戲中使用在一部叫做Ark的逃生小艇的燃料，礦石的資料中居然會有令人熟悉的晶體結構性質，這也說明了一件事就是遊戲的取材朝向專業多元化，雖然它不影響遊戲的進行，卻能提供玩家學習的機會。劇情最大的轉折點就是在於原來打嚷多時的彗星撞地球根本就是假的，之前什麼用雷射打下彗星的話，也是假的，為的只是把充電器、雷射管、掃描器等東西收集起來，做為獨裁者的秘密武器，最苦的是知道被騙也只能繼續破關，因為你沒有改變未來的權力，別忘了遊戲只是在找回你的記憶…？

⇩在唯一的鐵道－中央幹線上的各個站名



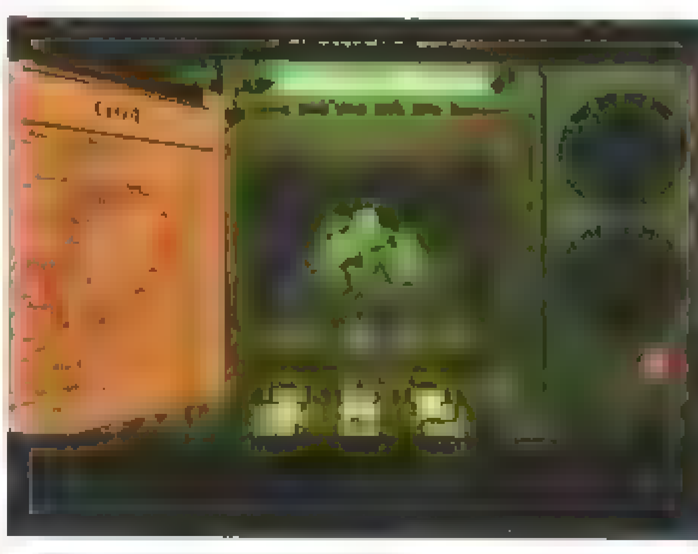
⇩奔馳在東西兩端的巨型火車



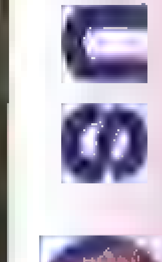


主角隨身攜帶的007手提箱，裡面可以擺上很多東西哦！

⇩做為逃生小艇Ark的燃料礦石



遊戲小語：
平心而論Gadget還算是個不錯的遊戲，如果能夠把遊戲的自由度放開一點，在編劇上加強些，內容再加長些，全程語音的加入並不是難事，遊戲中的對話不是很多，電影手法的遊戲越來越多，但願不要只是一堆濫竽充數的動畫軟體。



ゲーム FOCUS



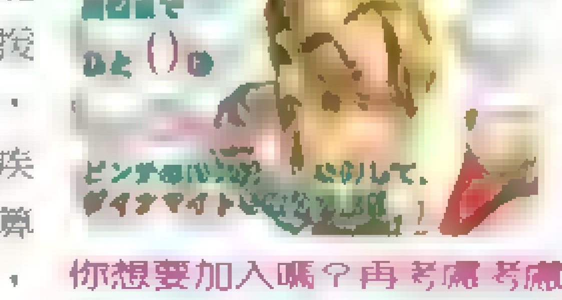


ymg

STG
WIN 95
KONAMI
￥8800

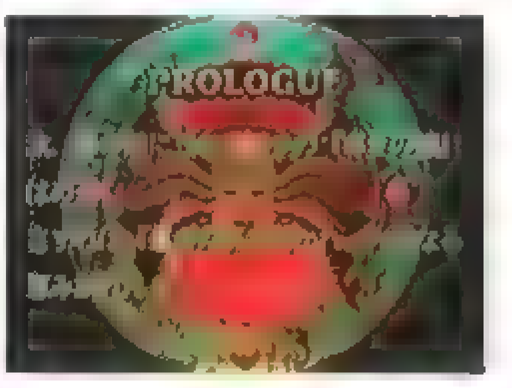


從很久以前的OPERATION WOLF到目前最受歡迎的VIRTUA COP 2，這類擬真度極高的射擊遊戲向來就是時下年輕一輩的最愛，拜3D技術和硬體的進步，在PC上要玩到這些遊戲也就不再是遙不可及的事了。像VIRTUA COP就已經有了WIN95的版本，雖然還不能夠支援光槍，不過如果還算可以，國內也有這一類的作品AD.COP，而且支援光槍，據說效果並不比SS的VIR TUA COP差，不過筆者沒玩過就是了。講了半天你不會還不知道這次要介紹的遊戲是什麼類型的吧！？嗯！很好！這款遊戲是由KONAMI所發行的射擊遊戲，不過筆者在這邊要先給它漏氣一下，如果你真的買了這個遊戲的話，不要客氣，用力把它罵一頓，順便把光碟片拿起來射飛盤筆者都不會說你過份，到底是怎麼回事呢？先賣個關子，看將下去再說……。



你想要加入嗎？再考慮考慮吧！

Henry Explorer（以下簡稱為HE）支援了DIRECT X3.0，而且幾乎是完全支援3D功能。而且幾乎是完全支援3D功能。在遊戲設定選項中，可以把霧化效果、雙線性過濾打開，把貼圖細緻度調高獲得較佳的畫面品質，而且支援純3D加速卡，並可以選擇640X480的高解析度畫面，或是320 X200的解析度，不過不管是高解析也好低解析也罷，如果玩家沒有非常高檔的設備，那就必須有十足的耐心和過人的毅力，在引導之瞳的帶領下進入遊戲。一切都是那樣地美好，有六個不同的關卡可以選擇，相當地豐富，而且六個關卡的設計截然不同，像森林中會有拿著魚叉的怪物、金字塔裡的木乃伊、古堡中的僵屍等等，變化很多。



在引導之瞳的帶領下進入遊戲的世界

從天而降的骷髏人

在最初的30秒內一切都是那樣的美好，漂亮的3D畫面和平順流暢的捲動，只有滑鼠的移動略顯遲緩，但是30秒過後，一切都變了！你會開始發現所有的動作都變得遲緩了起來，不，！應該說是停滯！硬碟的燈號不斷地亮著，似乎可以聽到它哀號的聲音；30秒只是一個概估的數字，筆者的系統是96MB記憶體，He可能是筆者所見過，吃記憶體像喝白開水一樣的可怕怪物。

畫面上的怪物貼圖出現空白的方塊

筆者很難想像這樣的一個遊戲怎麼會拿出來賣呢？難道說程式設計師用的是怪物級的配備，測試人員根本就是在打混摸魚嗎？筆者可憐的PEN-TIUM 200 和SCSI硬碟，就這樣被摧殘蹂躪了一個小時，最後筆者宣佈，放棄這個遊戲…。我覺得很對不起大家，因為我買不起300MHZ的PENTIUM Ⅱ、插上8MB RAM的Voo Doo和4GB的RAM…。如果你真的買了這個遊戲的話，記得把虛擬記憶體關掉，這樣可以讓你的硬碟免於勞苦，也可以讓你早點脫離苦海！！

遊戲小語：

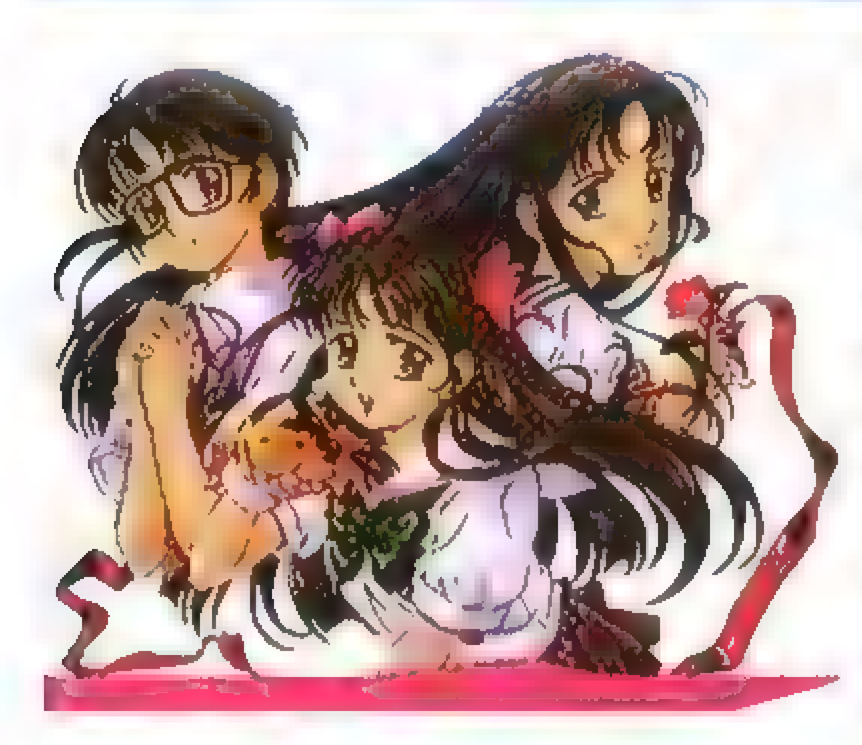
坦白說筆者是根本就玩不下去，只聽到硬碟不斷轉動做SWAP的動作，這種現象發生的前兆是畫面上的怪物貼圖出現空白的方塊，從這邊就可以看到貼圖是以2D的方式完成的，而且會有一塊一塊的現象。





ゲーム FOCUS ●ちびまるこ●

●SLG ●PC9801 ●SUNSOFT ●¥8900（限定版）



相信各位讀者對フォトジェニック這款遊戲，應該不至於感到陌生才對，眼尖的玩家一定早就看出她曾經發行過PS版，大家一定很期待"她"在PC上的表現到底如何呢？我們就來瞧瞧"她"有多麼可愛吧！

遊戲中迷人的人物造型

故事內容簡介

玩家在遊戲中扮演的是一位業餘風景攝影師，為了參加雜誌社將於一年後舉辦的攝影比賽，不得不於一年內尋求題材、拍攝出好的作品，但是比賽內容竟然不是自己擅長的風景照，而是人物攝影！並且模特兒必須是18歲以下的清純少女，拍攝出來的照片還得是唯美可愛的…（不能拍攝不正當的），看到這玩家應該就了解了，這是一套絕對『純情』的遊戲。在這一年當中，玩家除了為拍攝出好的作品而須加倍努力外，還得修習自己的戀愛學分，與一位模特兒談談戀愛，而玩家自己到底能不能突破呢？一年後能拍出最滿意的作品嗎？一切就得靠玩家自己去努力囉！



模特兒必須是18歲以下的純情少女

如果光有可愛的美眉模特兒，但是技術不好的話…

完美的攝影照片和底片的種類與主角的技術有很大的關聯，例如感光不夠的話拍出來的照片就會太暗、如果逆光或是快門的調節不恰當的話，很容易就會曝光…等，所以常會拍出失敗的作品也是必然的事，因此平時就得好好地磨練攝影的技術。而行程表的排定，每次以一個星期為單位，除了在每個星期的週末休假內能約女孩子們拍照外，其餘的時間為了支付攝影、膠卷的費用，便要外出打工賺錢，而攝影技術包含了人物寫真值與風景寫真值，要拍出完美的照片，兩者都得兼顧，因此行程的排定就得特別注意。另外，體力也是身為一個攝影家所必備的條件，所以也需要每天鍛練體力。

在短短的一年裡，能拍出多少相片是這款遊戲的重點，因為春天只能拍攝春天的照片、夏天亦然，依季節不同所能拍攝的相片也是固定的，因此在行程排定的管理上須特別注意。遊戲中設定了約有100種以上的事件，依對話的不同而會發展出令人意外的結局，共計有數十種不同的結局喔！

可愛美眉小檔案

遊戲中登場的女孩除了有被當作模特兒的櫻井愛美、織原いずみ、北條綾乃之外，另外還有一同競爭的攝影對手、妨礙玩家戀愛的女孩…等，非常有趣。而愛美喜歡一切可愛的東西，特別是可愛的絨毛娃娃，總是精神百倍，一付活潑的樣子；いずみ剛好相反，是個內向文靜的少女，不過正值成長階段的青春期，最後一位綾乃是個品學兼優的優等生，有別於[illegible]書…，玩家們可別錯過這款可愛的遊戲喔。

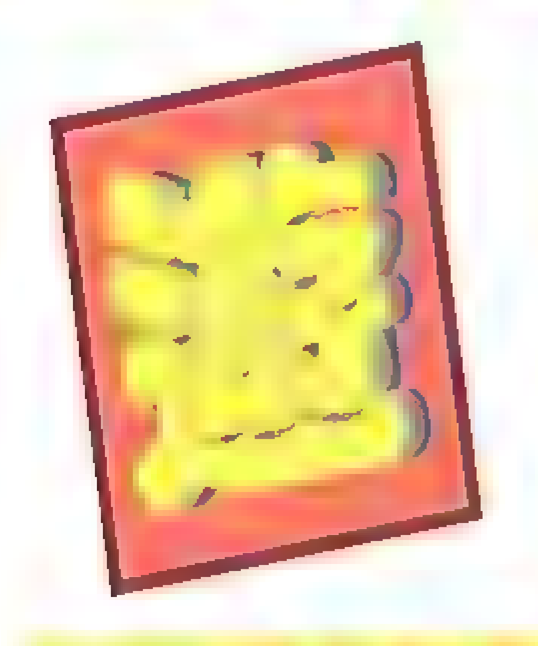


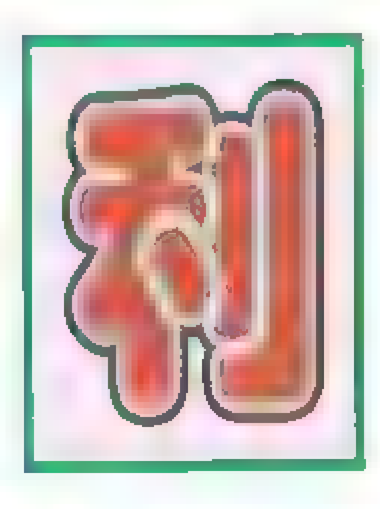
活潑好動的櫻井愛美

遊戲中其他的登場人物

遊戲小語：

雖然這款遊戲仍然脫離不了美少女戀愛遊戲的窠臼，但由於人物造型可愛，深深打動了筆者這無法抗拒一切可愛東西的心，如何？是否覺得意猶未盡呢？玩家們還是自個兒體驗較實際吧！




虎鯊戰艦

TIGER SHARK

虎鯊戰艦是下一代海洋戰爭的終極武器，目前仍屬實驗階段，而它基本上是屬於一重裝甲的攻擊艦，擁有強大的火力與飛快的速度。它以複合的脈波噴射、導流風扇和水翼爲動力來移動，能輕易地在洶湧的海面或海底自由來去。當它在海底航行時，並不使用簡單的視覺系統，而是使用一種被動的聲波影像系統(PAIS)，在駕駛艙的周圍建立一個模擬真實的觀察螢幕。透過周圍環境的聲音所繪出的影像來決定海面上的特徵及周圍環境的目標，即使配備大量武器仍可使駕駛艙保持一個清楚的影像。而PAIS系統能顯示三種不同的視角，即第一人稱、第三人稱及外部相機。遊戲是以目前最流行的3D多邊型加上材質貼圖構成，而且能在海面及海上兩個全3D環境中流暢地以360度無死角的方式操控，並支援MMX技術與3DFX，媲美大型電玩的機器動畫聲光效果，使3D效果大幅超越現有的3D遊戲。而玩家必須運用高超的操控技術及周詳的策略，並善用電子反制裝置來對付擁有先進人工智慧的敵人以達成複雜的任務。立體聲及現場音效，不論從哪一個角度都能震撼玩家的聽覺，這款遊戲肯定能滿足您不安定的心！



美商新美

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：模擬射擊
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

生死關頭＋殺戮時刻

STRIFE+KILLING TIME

是「合二為一」的遊戲，就是二套遊戲放在一起賣一個價錢的意思啦！這兩套遊戲分別是生死關頭以及殺戮時刻。在生死關頭中，一進入遊戲的感覺，就是在色調的調配和建築物的設計上有點像毀滅巫師的感覺，同樣是用320x200的解析度來繪製。遊戲的捲動相當的流暢建築物的感覺不錯，且在和NPC對話時是以了式漫畫的風格畫滿了整個螢幕的大頭像，再配上每個人獨特的語音。主角一開始是在拷問室，打倒守衛後，就可出到城鎮中，你可以和路上的每一個人談話，到酒吧找線索，到武器店、防具店買東西，到醫療站回復體力，也可接任務賺錢。而在殺戮時刻的玩家身陷在一種說不出的邪惡氣氛環境中，環繞在四周的只有一群不死的殭屍和死靈，你只能運用智慧和武器一路殺到這恐怖詭異地區的核心處。而依故事劇情的發展，會有好幾段由真人拍攝的鬼魂片段，來交代各樣的線索，和控訴以往在這裡發生殘酷的暴行，就像在看電影般，還不時傳來可怖的女人笑聲…。你小心翼翼的穿過那黑暗的長廊，來到那幽暗的房間內，和以前住在這的幽魂對話，以了解整個事件殘酷的內幕。生或死，就看你是否能解開這被詛咒之島atinicus之謎！



美商德福

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：DOOM-LIKE
- 版　本：光碟版
- 售　價：500元

血祭

Blood

血祭是遊戲界新秀Monolith Productions最新出品的3D第一人稱動作／冒險遊戲，它是利用毀滅公爵更新版本的BUILD引擎設計，改良以往人物空間的表現格局，使空間的連通更具真實感，讓整套遊戲煥然一新。在遊戲中的建築物、房間、室外區域等，均以第一人稱的畫面呈現，它的螢幕背景細膩，輔以優越的即時互動式環境，再加上以高比率畫面轉換爲基礎的直角式貼圖，以及令人震憾不已的音樂與音效，成就了這套血淋淋的遊戲，保證讓嗜血的玩家渾然忘我，以二十世紀爲故事背景的血祭其遊戲共分四大部份，每一部份共有九關。遊戲的靈魂一武器系統分爲主要與次要射擊選項兩種，因此，不論是新手或專家級的射擊遊戲迷，均能輕鬆地沈浸在一片血海中。“血祭”和“毀滅公爵”一樣，在遊戲中都有彈藥庫存系統，玩家可以透過收集武器彈藥進而提升攻擊火力。在遊戲中要對付的敵人包括法師、活屍、鬼怪、祭司及大壞蛋Tchernobog等，而打敗Tchernobog，即是你的主要任務。在流血的過程中，玩家必須使用重型武器，把一大堆壞蛋轟死。你可以拿著輕機槍掃射、將炸藥點燃後投擲、或者以引爆炸藥的方式將敵人一一殲滅；此外，散彈槍、火焰槍、投射汽油彈、以及長叉，也是你不可或缺的武器。



美商新美

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：DOOM-LIKE
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

歡樂彈珠台

喜歡遊樂場中小鋼珠奔馳擂台的快感嗎？現在您也可在家中的電腦上滿足這種刺激的感受了。歡樂彈珠台中共有三種饒富特色的彈珠台，即是太空基塞、海盜窟與龍穴，玩家可在華麗的3D繪圖中，體驗與兇殘海盜對決、險惡恐龍較勁的驚險快感。遊戲的控制簡便，只要熟記幾個按鍵便可操控彈珠的發射、搖擺、擊球桿的揮動等，遊戲中並提供多種迷宮與多人對戰遊戲，而至不停滯的遊戲速度、以整個螢幕呈現的彈珠台效果、編製周到親切的遊戲手冊…，彈珠擁護者的玩家們千萬不可錯過囉。



智冠科技

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：DOOM-LIKE
- 版　本：光碟版
- 售　價：未定

[illegible]

這款由富國科技設計、智冠科技發行的新型態RPG，故事架構在神秘的那塔迪斯特世界上，這個世界由分別擁有不同聖石的五個大陸所組成，而每個聖石有不同的特性，因此在場景的營造上顯得更具變化性，玩家可在遊戲中體會設計小組在遊戲中辛苦營造的「音響器」效果，在操作系統方面也突破傳統的RPG操作模式，玩家可同時操縱五位主角，不論是行進、與人物的對話方式，均與傳統RPG有著顯著的不同。另外怪物的造型生動，配合多種魔法畫面與動聽的MIDI樂曲，聲光效果的表現也十分出色。



智冠科技

- 記憶體：4MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

3×3吸精公主

繼前作『三隻眼變成』推出兩年後，日本的NIHON CREATE公司推出了這部續作『3×3吸精公主』，雖然遊戲作了諸多的改良，但故事劇情仍然圍繞著三眼神族的傳奇故事。這一次，奇異的事件陸續展開，遊戲一開始便分為二條支線來進行，而後不管是冒險過程、遇見的人物、劇情與場景也都大不相同。遊戲中共有十名角色與主角八雲有著密切的關聯，而全螢幕的動畫、多達四十萬字的對話訊息、新增加的戰鬥指令、生動的文字敘述、一連串的謎題等等，正等著玩家們一一去體驗呢！





松崗

- 記憶體：8MB
- 音　效：WINDOWS相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元



天天樂翻天

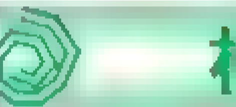
FLIP OUT

玩夠了打打殺殺、血腥暴力的遊戲嗎？想來點不一樣、輕鬆有趣味益智遊戲？那玩家們不妨來試試這款適合全家人的『天天樂翻天』，這款遊戲操控簡單，不需花太多時間去研讀遊戲手冊便可輕易上手，並提供14個不同的關卡，每個關卡中都有著許多古怪和令人料想不到的變化，玩家們必須時時刻刻保持一塊磚塊在空中，然後找尋基台顏色與空中磚塊顏色相符者，將基台上的磚塊置換到空中，使地板上的磚塊全部置於顏色相同的基台上，還會有小精靈會來調皮搗蛋喔！各位讀者們別忘了放鬆一下喔！



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：益智
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元



格殺令

BLACKSIGN

故事發生在一名為『布蘭』的藍色星球上，而隨著文明的發展，自然環境開始惡劣，兩個國際性聯盟『帝國同盟軍』與『自由聯合軍』，為了爭奪資源而爆發戰爭，玩家則扮演稱為『黑天使』的特殊部隊，執行暗殺、破壞、救援、消滅敵人等任務，以阻止帝國同盟軍的侵略行動。遊戲係日式畫風走向，因此場景配色鮮豔、人物構圖可愛，而近三十個不同的任務以即時的作戰方式進行，遊戲中共有十六種不同兵種可供挑選派用；至於操控方面，玩家只需一隻滑鼠即可搞定，可說是相當便利。



歡樂盒

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：即時戰略
- 版　本：光碟版
- 售　價：800元

釣魚大亨

THE ART OF FLY FISHING

喜歡釣魚的朋友，透過這款遊戲使可舒服的坐在家中，享受在世界上三條最知名的河流進行垂釣的樂趣，這三條河流分別是位於愛爾蘭盛產鮭魚的BLACKWATER河、位於蘇格蘭高地的SPEY河及位於漢普夏的TEST河，玩家甚至可目睹當地的魚類生態及其多變的天氣呈現在眼前的景象，遊戲中模擬的18個釣魚場所，適合各種層次的釣者，並有競賽模式可供選擇。另外值得一提的是，遊戲中包含的一座圖書館，提供了魚類的各種資訊、生動的動畫、鮮明的照片，一目了然，玩家可以把它當作是增進釣魚技巧的指南。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元



粉紅頑皮豹

The Pink Panther's Passport To Peril

在『粉紅頑皮豹』這款遊戲中，玩家扮演的是這隻小朋友特別鍾情的『頑皮豹』，這隻個性令人難以捉摸的小可愛，必須接受委託幫助9個年齡不超過11歲的小朋友回家，但這些小孩都不是好惹的對象，而且居住在六個不同的國度，只要一接下任務，面對的可能是一連串的不幸與無止境的麻煩，由於不同的國家有不同的民情、風俗習慣，因此若能多加了解各國的風俗習慣，應該對遊戲的進行很有助益才是。可愛的卡通人物造型、鮮明的色彩、立體的動畫及簡單的謎題，就像是在觀賞一部卡通般的親切。





世紀縱橫

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

霸王賽車

STREET RACER

這款結合了刺激的賽車過程及瘋狂追撞的『霸王賽車』，在遊戲中玩家能用各種道具陷害對手，在眾多賽車遊戲中以趣味取勝、脫穎而出。玩家可由八位特性各異的角色中選擇一位來扮演，並提供能讓四位玩家同時進行遊戲的功能，即可將螢幕分割成四個部份；遊戲中除了青銅杯、銀杯、金杯三種不同難度的路線外，尚提供了『戰鬥模式』，即是以增加對手車輛的損害度為目的，能撐到最後的人為勝利者。在遊戲中如何能把握時機有效地使用道具，將是決定勝負的重要關鍵。



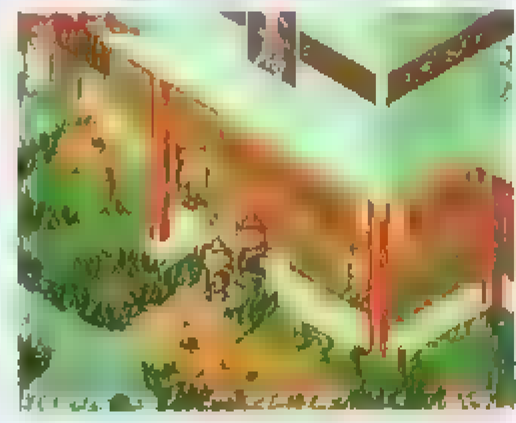
第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：V
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元

鹿鼎記

ROYAL TRAMP

喜愛金庸作品的玩家今年的福氣真是不淺啊，這款由歡樂盒所出版的『鹿鼎記』，相信多數玩家都耳熟能詳，這個完全不會武功、肚內也無幾滴墨水的傳奇人物－韋小寶，周旋在天地會與大清皇朝之間，並受封為大清皇朝的鹿鼎公，不僅將康熙皇帝的妹子騙到手，還娶了神龍教聖女龍兒的故事。遊戲中所有的人物全部採用Q版造型，在場景上也十分講究，而在戰鬥畫面上，每個角色的招式都新穎逗趣，而不會武功的韋小寶要怎麼跟敵人交戰呢？這就得先賣個關子，由玩家自行體會囉！



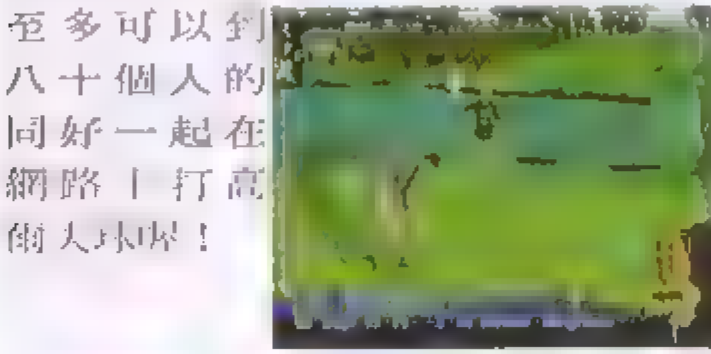
歡樂盒

- 記憶體：8MB
- 音　效：WINDOWS相容卡
- 顯　示：SV
- 類　型：角色扮演
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

PGA高爾夫球公開賽專輯

PGA TOUR PRO

在這一款遊戲中所有的球場均是PGA高爾夫球聯盟球場，包括Scottsdale的TPC球場、Bay Hill俱樂部球場，以及從來沒有在其他高爾夫球遊戲出現過的Pebble Beach球場資料片；不但如此，此款遊戲與之前EA SPORTS系列所有的球場資料片完全相容。另外，簡易的擊球設定介面讓你輕輕鬆鬆的就可以在球場上盡情的發揮，遊戲除了數據機連線、區域網路IPX連線之外，還支援網際網路TCP/IP協定，讓你可以連上EA公司所設的EA SPORTS NET，與全世界至多可以到八十個人的同好一起在網路上打高爾夫球喔！



美商藝電

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：1280元

帝國生死鬥

X-Wing vs.TIE Fighter

玩家在這套引頸企盼許久的遊戲中，可以選擇單人遊戲或是多人共玩的遊戲，共襄今年掀起的星際大戰熱潮。若玩家是設定多人共玩的模式，將允許多達八位玩家透過數據機或區域網路，組成飛行中隊或敵對陣營對戰，玩家不論是以單人或網路模式來參與“帝國生死鬥”，都可以在遊戲中選擇數十個類似“星際大戰”原始劇情的遊戲環境來挑戰，在每個劇情中將會有九架叛軍與帝國的星際戰機，使雙方開始進行慘烈的太空大戰，遊戲的任務會包括護航、制權之爭的太空爭霸戰等等。



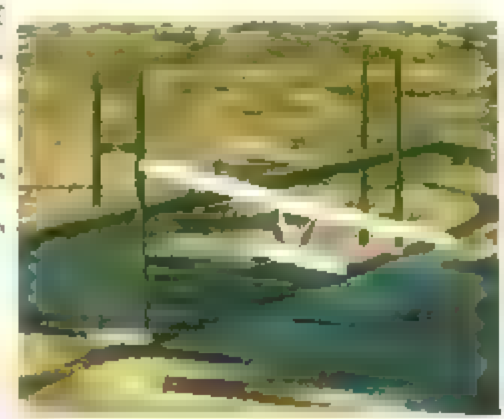
松崗

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：模擬飛行
- 版　本：光碟版
- 售　價：890元

微軟模擬飛行之威力加強版

Expansion Pack

受到成千上萬的玩家和廠商青睞的Flight Simulator出資料片了！這款威力加強版其主要內容主要涵蓋了美國加利福尼亞州南半部的：聖地牙哥(San Diego)、洛杉磯(Los Angeles)和摩哈維沙漠(Mojave Desert)三大地區。除此之外，資料片中也增加了許多測試飛行技能的新挑戰任務和具有詳細飛行簡報的冒險任務以及更新了原南加州地區的機場飛航資料。整片CD擁有高達160MB的地形、機場、語音資料和衛星空照圖，甚至超越主程式片的容量，由此可見此資料片對玩家是不可或缺的必備品了。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：飛行模擬
- 版　本：光碟版
- 售　價：1190元



十項全能

DECATHLON

運動類的遊戲雖然不屬於主流但通常都佔有一定的市場，即使如此，其種類大都也是籃球、棒球、美式足球，鮮少有田徑之類的遊戲。在十項全能中你可以創造屬於自己的人物，每一個人物都有耐力、肌肉強壯度及速度三項屬性，還可選擇國籍、膚色、髮色，令人驚訝的是中華民國竟然名列其中，每一項屬性經過不斷的練習、訓練均可加強，所以如果您想要成為十項鐵人，只要日夜操兵相信一定是指日可待的。另外，遊戲中的同時支援網路連線，可與家人、朋友同場競技，勝敗乃兵家常事，可不要大打出手喔！



美商藝電

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：500元

雷光上尉

Captain Quazar

不久之後的未來，我們遭遇到一個很大的危機，一群邪惡的外星人，利用一個黑洞穿越了時空，到達我們所處的銀河系。現在那群邪惡的外星人已經將魔爪伸向了我們，玩家要扮演的正是救世主「雷光上尉」，運用各種威力強大的武器趕走外星人，恢復銀河系的和平。在遊戲過程中，我們必須打倒三個外星人的首腦，它們三個分別躲在三顆地形迥然不同的行星上，等著雷光上尉自投羅網。假如你覺得任務太艱難，沒關係，本遊戲有雙打的功能，多一分力量多一分勝算，和好友一同朝打倒外星人的目標前進吧！



美商德福

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：動作
- 版　本：光碟版
- 售　價：500元

星際元帥

STAR GENERAL

在玩過裝甲元帥之後來個浩瀚的宇宙，玩家由真實歷史的二次世界大戰交戰各國到虛構的太空中不同的種族，舞台似乎更為遼闊。遊戲上要分為單場戰役及快速戰及擴張戰爭。單場戰役雙方部隊已設定好，目的在以有限武力來打敗敵人，是練習各種戰術的好地方；而戰爭類重點在快速擴張以加速研發，因為每個星球最多只能有一個科技研發中心；地面戰鬥分為裝甲及非裝甲武力，攻擊時要準確派出適當武力，太空船艦戰鬥有點類似海戰，是本遊戲戰鬥中最重要的，因為佔有星球才能保證有資源點數，以確保國防安全。

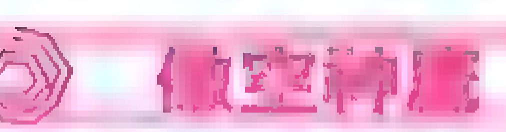




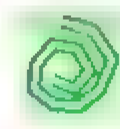
第三波



- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：策略
- 版　本：光碟版
- 售　價：840元

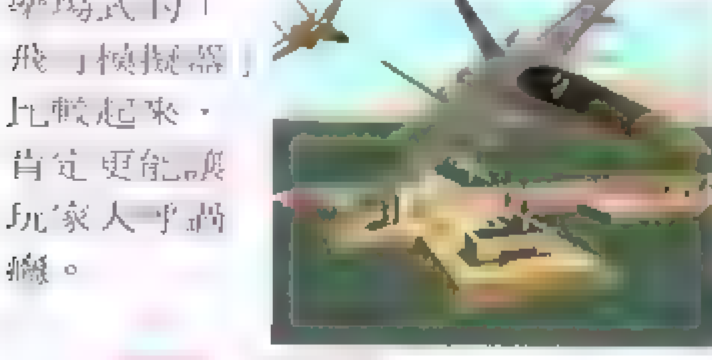


傲空神鷹



F/A-18 Hornet 3.0

“傲空神鷹”的戰鬥機擬採用3D裁邊多邊圖形重現技術，整個飛行畫面十分流暢，即使在SVGA的解析度下，仍可得到1024×768的清晰效果。玩家得駕駛F/A-18 Hornet戰機完成二十八個作戰任務，每個任務的戰場全部在中東。在戰鬥中，玩家會遭到來自地面與空中的敵軍火力攻擊，必須以高超的飛行技術才能應付。若玩家覺得單人遊戲不夠痛快的話，遊戲也支援網路多人共玩，使它可以和朋友一較高下。此外，遊戲內擁有的航空電子設計與飛行模型，和那些電子遊樂場式的「飛行模擬器」比較起來，肯定更能讓玩家大呼過癮。



第三波

- 記憶體：8MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：冒險
- 版　本：光碟版
- 售　價：980元

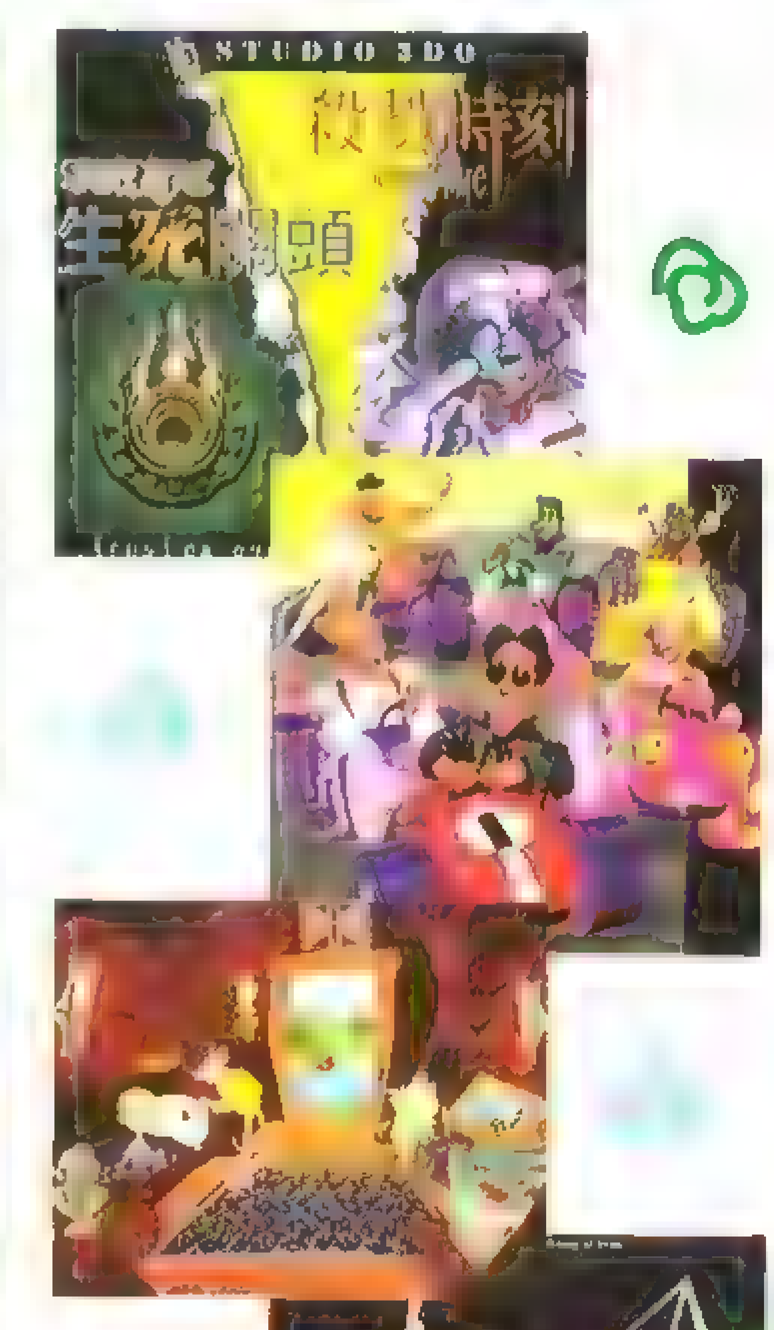
POD

在IO星球上的一座礦坑發現具毀滅性威力的陌生生物——POD，它會「吞噬」眼前所發現的任何事物。玩家在遊戲中扮演阻止POD危害IO的Derek Stealth，不幸的是，你唯一的逃生工具卻在[illegible]、為奪回逃生工具，Sltealth必須和其他駕駛員賽車，唯有贏家才能得到唯一的逃生工具。POD除了設計搭配Pentium MMX晶片技術外，並可上線至Ubi Soft網頁中下載新跑道、新跑車，其它特色包括：一、五種遊戲模式，二、採用3D即時繪圖，三、採用杜比環繞音效，四、十八個賽車跑道及八個可整調式跑車。



第三波

- 記憶體：16MB
- 音　效：S
- 顯　示：SV
- 類　型：運動
- 版　本：光碟版
- 售　價：780元





招兵買馬

DRAGON WORLD II

根據經濟部評估，在未來十年內

台灣電玩產業年產值將達數十

億美元，IGS 為國內大型電玩開

發尖兵，具有國際市場行銷能力

且已成功開發專屬2D／3D主機

竭誠歡迎對GAME有狂熱的您

投身此一高成長、高前瞻的黃金產業。

徵

1、編導人才

2、軟體工程師

3、資深軟體工程師

4、3-D程式設計師

5、資深3-D美工

6、資深2-D美工

7、原動畫人才

意者請將履歷、照、傳速寄

新莊市五權二路276之2號

鈊象電子人事部林主任收

ORIENTAL LEGEND



INTERNATIONAL GAMES SYSTEM CO., LTD


對弈　編輯　檢定　習棋
水滸戰
象棋
滿足您全方位的需求
建議售價：600
一大贈送：
1. 免費五小時在空中棋社與全球的棋友對弈。
二大服務：
1. 代向中華民國象棋協會申請段級位證書。
2. 代製作對弈中所須使用的個人相片圖檔。
三大享受：
1. 逼真的棋具、震撼的棋聲，使您享有最真實的下棋感受。
2. 優美的音樂、悅人的畫面，使您享有最舒適的下棋情境。
3. 周全的設計、內行的規劃，使您享有最專業的下棋軟體。
四大收穫：
對弈 可指定心儀的水滸菁英們陪您過招，並選用拿手武器與之廝殺。
編輯 可記譜、存譜、打譜、觀譜、列印，並可對弈各種排局或殘局。
檢定 可依國際標準記分法檢定自己棋力，並擁有正式的段級位證書。
習棋 可學習象棋的佈局以及廝殺的經驗，並能體驗比賽時的臨場感。
研發單位
晟業資訊股份有限公司
台北市長安東路　段 52 號 3F
電話：(02)543-2222(代表號)
傳真：(02)522-3819
http //www airgo.com tw
E Ma.l sohare@msl h.net net
台灣總經銷
智冠科技股份有限公司
台北電話：(02)788-9188
台中電話：(04)202-0870
高雄電話：(07)815-0988





DARK REIGN

THE FUTURE OF WAR

即將席捲台灣...

ACTIVISION.



米利亞多媒體
產品銷售聯盟

http://www.mml.com.tw

郵政劃撥帳號 18368560

台灣/中國大陸地區獨家代理發行

憶弘國際股份有限公司

TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801

帳戶 憶弘國際股份有限公司


RIVEN
THE SEQUEL TO MYST


MEDIA
MASTER
Multimedia Products
米利亞多媒體
產品銷售聯盟

飛行模擬

iF-22

暑假絕對強檔新片

美國洛克希德馬汀-波音公司的F-22空優戰鬥機－史上最致命的噴射戰鬥機。結合了先進匿蹤能力及優秀纏鬥和空對地攻擊能力，如此多功能的戰鬥機將傲視遨遊於21世紀的天空。只有極少數的菁英才能有機會飛F-22，而你將可以是其中之一！感受駕馭史上最致命噴射戰鬥機的威力與興奮，享受那令人驚奇的真實度與細膩感。

iF-22是近來幾款模擬F-22戰機之飛行模擬遊戲中，最受矚目的。由擅長製作軍事模擬遊戲的Interactive Magic公司製作，最驚人的就是那如真實照片般的精緻地形，超過25萬平方英里由數位衛星照片，及波士尼亞、烏克蘭、科威特的地圖資料所描繪，這是一種前所未有的視覺真實感受，河流和小溪、小徑及公路、農田與曠野、山脈和小丘，只要他們存在於真實世界，你就可以在遊戲中看到。iF-22的駕駛艙是完全動態可活動的，就像你真的坐進駕駛艙轉頭四處觀看，你所見到的每一個開關和按鈕都可以真正地操作，並不只是裝飾好看而已。另外iF-22動態的戰役系統將讓你宛如置身真實戰場，每一架飛機、坦克和車輛都有其自己的生命，而你的行動都將直接影響地面戰鬥的行進路線。遊戲包含任務戰役產生器，因此絕不會有兩個重複的任務出現，多階段的難度等級調整，同時適合菜鳥和高手，而且支援數據機和網路連線。面對這麼一個真實的飛行模擬遊戲，如果你還嫌不夠，那就只有加入美國空軍了。

戰鬥模擬



公路爭霸戰

[illegible]

公路爭霸戰（Interstate '76）是Activision公司繼全球賣座最佳的機器人模擬遊戲--機甲爭霸戰II（MechWarrior II），最新的一款姊妹作品。整個遊戲充滿著70年代的風味，濃濃的汽油味、隆隆的引擎怒吼聲、一望無際的沙漠、公路飛車黨、黑人味濃厚的放克音樂，讓你恍如進入時光隧道，回到大西部公路爭霸的時代。

你有各種汽車、卡車可選擇，各式武器如飛彈發射器、機槍、地雷、火焰發射器可武裝，你可以自己改裝愛車的各個結構，成為人見人怕的公路霸主。製作小組將原本已經十分成熟的機甲爭霸戰II繪圖引擎加以改進，精確模擬沙漠公路各種惡劣的路況、汽車奔馳的各種物理特性以及鐵屑四散的爆炸場面，讓玩者在最新虛擬科技的輔助之下體驗70年代公路爭霸的時代。此遊戲捨棄了真人數位化影片，改以多邊形來構成劇中人物與背景，沒有複雜的貼圖，只有真實的光影計算、自然的人物動作及如電影般流暢的運鏡。這樣的過場影片反而成為公路爭霸戰這款遊戲最大的特色，劇情的推展與遊戲的進行配合的天衣無縫，看著精彩的影片往往讓人連遊戲已經開始了還渾然不知。公路爭霸戰也不忘提供玩家多人網路對戰的樂趣，有機甲II強大的網路設定做背景，公路爭霸戰支援現今各種網路對戰連線模式，讓玩家駕著自己精心改裝的夢幻裝甲車，將朋友的小汽車轟上半天高，然後看著熊熊烈火揚長而去



殖民爭霸戰

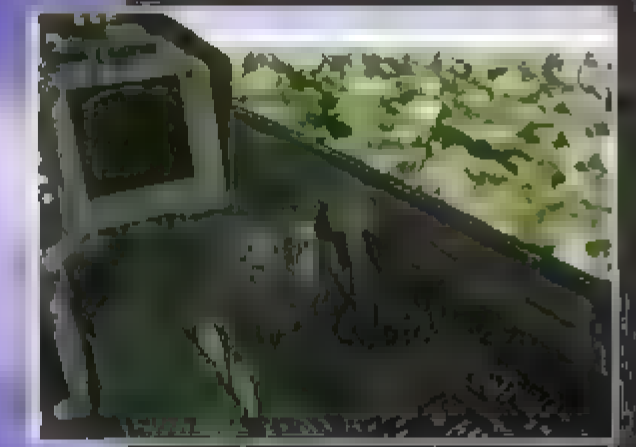
中文包裝、完全中文手冊熱情[illegible]

殖民爭霸戰（Enemy Nations）是一款即時的模擬策略遊戲，結合了模擬城市、文明帝國與終極動員令等等經典策略遊戲的特點，以及先進的人工智慧（AI）和高階遊戲夢幻機器的支援，將成為近年來繼文明帝國II之後，不管是策略遊戲喜好者或遊戲玩家都將為之瘋狂的即時策略遊戲。

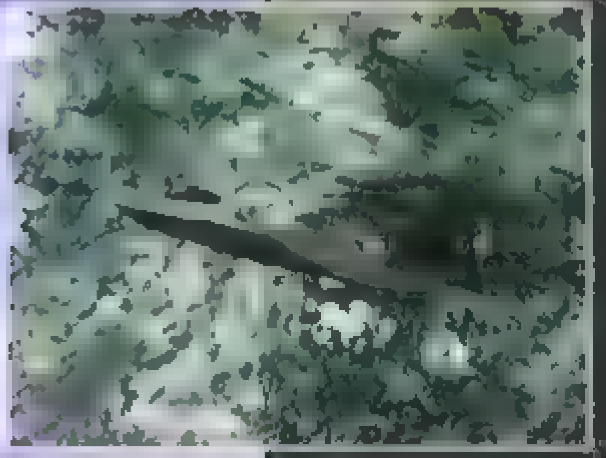
玩者扮演的是殖民遠征隊的指揮官，遊戲中包括人類共有12個外星種族可選擇，各個種族各有不同的強弱優點。玩者必須策畫殖民地區經濟的成長，管理星球上的資源以建立強大的殖民地。殖民爭霸戰有超過20種的建築物可建設、8種不同的資源可開發，而您可以研究出超過50種不同的物品以擴展殖民地的生產能力。遊戲中您可以研發出的戰鬥單位超過20種以上，地形會影響單位的移動，軍隊在平地或道路上行進，比在森林或沼澤地行進快速。電腦對手會尋找您的弱點試圖破解，他們不僅會抵抗您的攻擊，甚至會規劃對您的整體攻擊，尋找您的內部弱點加以打擊。此外，星球地圖是隨機產生的，每次重玩都不一樣，不僅電腦對手的種族會改變，甚至他們的殖民地點和您的登陸地點也都隨機產生。而且殖民星球是真正的球形，也就是說當您的開礦車往東直行最後還會回到原地。殖民爭霸戰支援到SVGA 24-bit色素的圖形表現，只要顯示卡效能足夠，更可以將解析度開到1024x768，加上3D即時運算的車輛、軍隊和建築物的動畫，當星球殖民大戰一觸即發之時，將可完全展現高檔機器的高效能。



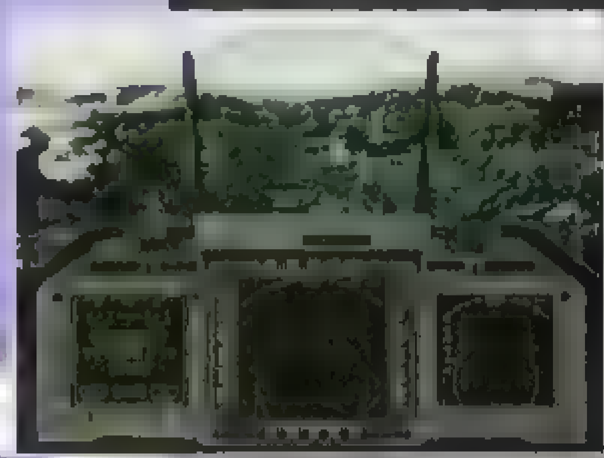
如果你還想飛更真實的F-22
就只有加入美國空軍了



動態駕駛艙，顯示在螢幕上的開關和控制裝置不光只是好看，它們完全都可以執行功能操作



超過25萬平方英里由數位衛星照片及波士尼亞、烏克蘭、科威特的地圖資料所描繪出如相片般真實的地形



真正的動態戰役系統，包含戰役/任務產生器，絕不會玩到重複的任務，支援數據機和網路連線，向你的朋友宣戰吧！

www.mmi.com.tw
www.imagicgames.com



米利亞®是憶弘國際股份有限公司的註冊商標

MEDIA MASTER 米利亞多媒體產品銷售聯盟

http://www.mmi.com.tw

台灣地區獨家代理發行

憶弘國際股份有限公司

TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-9801

郵政劃撥帳號 18368560 帳戶 憶弘國際股份有限公司



3-D 汽車戰鬥模擬遊戲

在完全開放的地形與無限制的環境裡浴火戰鬥！



30多個單人劇情任務，加上區域網路、數據機和免費網際網路連線！



多種多角度的攝影機鏡頭，比葛洛夫的衣領還寬！



"老兄，這不是賽車遊戲！"
——葛洛夫·冠軍

各界好評，持續不斷……

四顆半星（電腦遊戲世界6月號）

93%（PC Gamer 6月號）

四根搖桿（電腦玩家6月號）

中文包裝，完全中文手冊熱情上市！
網路連線大賽熱烈報名中！

ACTIVISION

MEDIA MASTER Multimedia Products
米利亞多媒體產品銷售聯盟

http://www.mmi.com.tw

郵政劃撥帳號 18368560 帳戶 憶弘國際股份有限公司

台灣/中國大陸地區獨家代理發行、生產製造
憶弘國際股份有限公司
TEL:(02)218-9808 FAX:(02)218-980



三國志
蜀漢英雄傳
新型態三國遊戲－
這一次，
您得親自去扮演其中的角色...
八月登場
程式設計師
3D美術設計
開發製作
ENGINE
安峻科技
台北縣板橋市成都街10號1樓 TEL:(02)953-7263
http://www.gpo.net.tw
台灣地區總經銷
軟體世界
智冠科技股份有限公司
北區:(02)788-9188
中區:(04)202-0870
南區:(07)815-0988

史上第一套可連線的中文三國遊戲------

三國志 蜀漢英雄傳

遊戲類型	發行版本	使用平台	硬體需求
3D動作	光碟版	DOS/Win95	機種 486 DX66以上 記憶體：16MB 顯示 V/SV 音效 SB/GM 操作 K/M
[illegible]	[illegible]	[illegible]	
安峻科技	智冠科技	八月上旬	





您還在三國世界裡賣命的擲骰子、練等級、擺陣法……嗎？在三國志蜀漢英雄傳這款全新玩法的三國遊戲裡，關羽、張飛、趙雲、孔明、黃忠甚至關興都可以是您所親自擔任的角色！除了耳目一新的遊戲模式外，更有：

【精緻的3D場景表現】

第一人稱的視角就有如一台攝影機跟在您所扮演的人物後上方一樣的靈活，而我們將遊戲中所有的場景、人物以3D來精細繪製，以及640 x 480 的高解析畫質，讓您在行進穿梭、砍殺敵人、突破迷宮時都有身歷其境的臨場感受！

【特殊的武器與裝備】

英雄豪傑當然少不了各項稀世武器與使用道具，除了各人的專屬武器外，還有具殺傷力的飛鏢、掌心雷、會自行搜尋攻擊的追魂鏢。再配合補充體力的人參、靈芝、雪蓮，與恢復仙術值的回神丹、行氣散、凝神露等物品，想不天下無敵都很難呢！

【法術的妙用】

當您在突破重重包圍時，只是一味砍殺當然是不過癮的，多加利用各項因人而異的法術，即可大大提升作戰樂趣。在三國志蜀漢英雄傳中設計了許多的法術可供使用，例如：攻擊類的火球術、爆裂術、火龍術、追魂術、冰雹術、雷擊術..等，恢復類的恢復術及防禦類的隱身術、無敵術..等。哇！那麼多的法術，到時玩家們一定目不暇給的！



施展爆炎術連續畫面

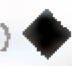
【連線進行遊戲的樂趣】

三國志蜀漢英雄傳是第一套可連線的中文三國遊戲，具有國產遊戲中少有且齊全的網路連線功能，包括有：IPX NETWORK、MODEN NULL、MODEN TO MODEN 等數種連線方式。，讓您與好友一同並肩作戰的旅途上，充滿不可預期的變數！

如果您認為網路連線就是多一些人來跟您搶敵人或物品，那可就錯了。您只要善加利用每個角色的不同屬性，就可輕而易舉的過關斬將：張飛的防禦力最高不容易失血，一馬當先的任務就交給他了；而擁有超強攻擊力的關羽，則可手揮青龍偃月刀，跟在張飛一旁好伺機攻擊；（要是您覺得這樣不夠過癮，當然也可以衝進敵陣，來招『橫掃千軍』。）而史上最偉大的天才軍師—孔明，自然是守在後方施展法術攻擊敵人及替隊友恢復體力，（可說是牧師與魔法師的綜合體）足智多謀的他，可是很好用的。另一方面還有行動敏捷的趙雲，擅於遠距離射箭的黃忠等，都因為有個別的屬性而可以調派出最佳陣容來制敵。這些精彩的鏡頭，就等您與好友們一起連線，親自體驗啦！



最後提醒您，三國志蜀漢英雄傳將在八月與您見面，屆時別忘了邀您的好友們一起來探探這精彩且不一樣的三國世界吧！

(本文圖片為開發中畫面) 



Win95 & Dos
-預定七月下旬發售-
聖域爭霸
全新形態戰略角色扮演遊戲

中的戰士們，在賭神的見證之下，完成你所承諾的誓言

純真可愛的浪漫少女—凱麗

矢志復國的王族後裔—斑

傳奇女子—瑪雅

新型態戰略角色扮演遊戲

角色扮演的動人劇情，戰略遊戲的高耐玩度，
輔以全新設定的鎖定、道具、魔法系統，
是您不可錯過的RSLG革新之作。

大宇資訊有限公司
台北市忠孝東路二段88號8F
TEL:(02)356-3567 FAX:(02)356-0969

免費下傳 聖域爭霸佈景主題
即日起，至大宇之聖域網頁即可下傳聖域爭霸佈景主題！
新情報 http://www.softstar.com.tw/
E-mail:www@softstar.com.tw



一個平凡的小鎮，一段不平凡的冒險



寧靜的教堂，和暖的陽光，就像上帝爺爺的恩典般地柔柔亮亮，閃閃動人。



哇！緊張的即時戰鬥，沒問題，拿出我剛開發出來的冰水球試試威力，惡貓看招！



真實時間流動系統

啊呀呀，一天又過去了，快快回家上床睡覺，希望今天晚上能有一個甜蜜的夢



呀喝！七十首以上田園風的( )音源配樂，清新優美，可惜這裡不能跟您同樂樂

新時代寵物級RPG





遊戲類型	角色扮演
硬體需求	186以上相容電腦，4MB以上記憶體
使用平台	DOS
發行版本	光碟版
預定售價	未定



現在



您可以

預先體驗



這一場不平凡的





冒險











阿貓阿狗 TUN-TOWN 試玩版

七月

雜誌

搶鮮推出





正宗

台灣十六張麻將2

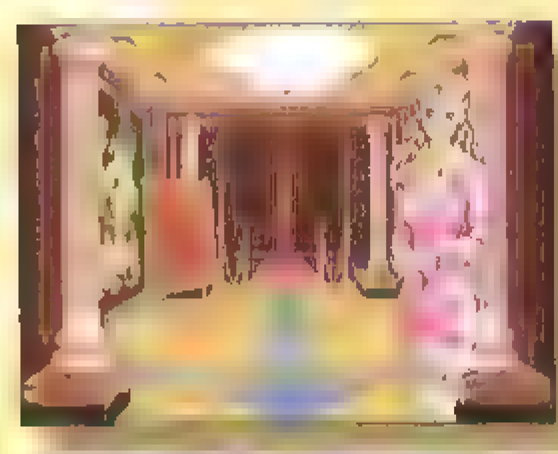
支援單機暨網路版



麻將+RPG=全新的遊戲樂趣。有劇情和多種結局喔！



讓您打的輕鬆快樂，賭注大小、對手任君選擇。



參加全尊金麻將名人邀請賽，讓您測驗自己的實力如何。

睽違三年 全力製作 麻將極品 終極典藏

全程支援滑鼠，一鼠玩到底！

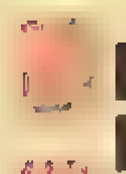
擬真立體視角，臨場感再現！

對手個性十足，語音活靈活現

連線對戰

支援 Modem、Null Modem 及
區域網路連線對戰！





美術人員數名：相關美術科系畢業，學習能力佳，無經驗可

企劃文編一名：富創意，文筆佳，思路流暢，具整合能力者

程式設計師一名：熟WIN95程式設計，對多媒體及Internet有興趣者

歡迎年齡25歲以下有志青年加入大宇的行列，來電請洽(02)356 3567#112 馮小姐

大宇資訊有限公司



神劍遊俠傳
發燒熱賣中
主機：IBM PC 386以上
記憶體：2MB以上（建議4MB）
磁碟機：CD ROM
操作：鍵盤
INCORPORATION
仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603

模擬釣場

在水泥叢林與車陣塵囂中爲您另闢靜土，
讓家裡變成大自然的釣場

97年8月中旬
熱賣

Lake masters








遊戲特色：

掘土，挖池，堆石，種草…自己築構夢想的漁場，您就是漁場的主人，選餌，揮竿，等待魚訊…擬真的釣況模擬，讓你在家也能體會釣魚的樂趣，以美國實際存在的四個湖為背景，各個湖的水質，氣候，大自然環境重視，可參加季節釣魚大賽，亦可在自己的漁場試試手氣，並可隨需要換不同之魚餌。

…一個讓您身歷其境的模擬遊戲



仕積股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線：（02）653-3603





大唐英雄傳

一款壯闊的俠義史詩
亂世少年李白的冒險故事

本遊戲爲大型RPG冒險遊戲，夾雜有不停的戰鬥和鬥法。遊戲富有盛唐開放的氣象和西域奇特的風情，人物涉及廣泛，富有個人性格。浪漫的愛情與天上人間的傳奇，加之李白膾炙人口的詩詞穿插其中，値得讓您珍藏！







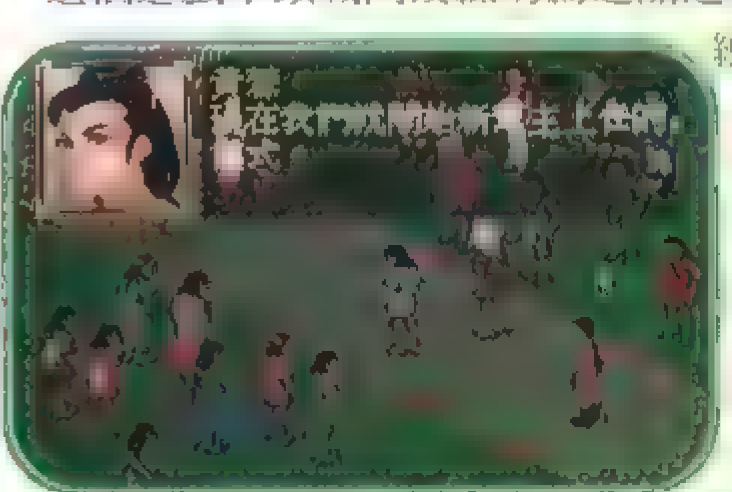
仕精股份有限公司
台北市八德路4段768巷5號1樓
服務熱線:(02)653-3603





情愛糾葛、惆悵纏綿

本期的封面故事要和您談的是一對有情人終成眷屬的傳奇及環繞在他們四周的人事。和以往金庸小說所改編的遊戲不同的是，『神鵰俠侶』這個遊戲不以戰鬥及練功為通關過場的條件，而是維護金庸原著的



◀邁入中年的黃蓉依舊明豔動人

▼少女情竇初開…



風格，走的不但是文藝兼人物奮鬥的故事路線，更藉由主角楊過的第一人稱觀點見識很多江湖武林的場面。

劇情掌握了四冊小說中的精華部份，對話也完全由書中擷取，從楊過童年時期、練武過程、情竇初開、戀情成熟、意外習武到華山頂上的一笑泯恩仇、隱遁於世外，我們可以在遊戲中真正玩到主角楊過成長的點點滴滴，包括出乎人意料之外的冒險經歷和置之死地而後生的生命體會，在這期間我們還可以看到許多個性突出的人及反傳統的事物，如楊過與小龍女這段師徒戀、郭芙對感情一廂情願的錯誤看法、郭襄之暗戀、李莫愁之由愛生恨及武三通那種奇詭瘋顛的畸戀，每一樣感情幾乎都是失望而支離破碎的，但也是極美而令人印象深刻。

溫柔豪邁、兼而有之

在理性上，遊戲希望以豐富的冒險解謎與主角必須自立自強自習武的角色扮演精神，讓主角楊過這樣一個不起眼的小人物成為江湖上敬佩的神鵰俠；而在感性上，遊戲又很願意用不同的角度去描寫一個男人對愛情執著，搬演一齣幾乎已不可能的愛情神話。而不管如何，這些都必須等到玩者真正玩到這個遊戲後，才能體會遊戲小組真正的用心。

▼這可是咱們倆的小秘密喲！





▲別長他人志氣，滅自家威風

就目前所觀察到的版本可見到，遊戲中每位小兒小女摸索情愛的情境，皆選擇以意識形態的動畫手法表現每個動作，帶給玩者親近而不狎玩的感覺；而重陽宮大戰眾牛鼻老道、活死人墓中的激戰及襄陽城之役，遊戲又很不客氣的將玩者推入氣勢

恢宏的大場面，讓玩者躊躇滿志的迎向未卜的生死。許多美麗與殘酷的片斷組成楊過的一生，而究竟遊戲細部的設計重點和真正賣點在於何處？請見以下分解：

劇中人物、活靈活現

『神鵰俠侶』這部書在一九五九年，也就是在射鵰英雄傳之後出現於武俠小說界，書中見到從射鵰中延伸過來的人物如黃蓉、郭靖、丘處機等都已



▲她該不會得「雪花失憶症」吧！



►美女在側，幸福呀～

邁入中老年，也不如前書那樣重情可愛，新的人物處處可見敘述不斷的影子，年輕者如楊過、郭芙等人，年紀稍長者如武三通、李莫愁等人，都是書中極為特殊的人物，在堅持原著完整的前提，很高興可以見到這些愛恨分明、且與主角息息相關的人出現，如終南山不清修的道士尹志平、趙志敬等人、丐幫弟子及東邪、西毒、一燈、周伯通等一票老而彌堅的角色，還排出幾名大反派和異域人士，如武功高強卻老是吃鱉模的金輪法王、霍都、達爾巴、尼摩星、忽必烈及大遼耶律家人，最後華山頂上還出現了覺遠和尚及張君寶…。而且隨著遊戲中的時間推進，這些人也會有容貌、體型之變化及不同的生活遭遇。首先登場的楊過是個可憐兮兮的小乞丐，然後經過與小龍女在古墓中的少年時期、江湖流浪的青年時期到斷臂後的神鵰俠及之後以面具示人時期；黃蓉也有中年及懷孕兩個不同時期；其他如郭芙、武修文、武敦儒、陸無雙及程英等楊過同期的小朋友，也會跟著成長，扮演重要的配角。

遊戲的劇情採直線方式進行，以事件觸動方式來控制玩者的遊戲流程，也就是說玩者必須詢問正在忙著自己起居的NPC群，解決某一部份的問題，才能繼續遊戲。遊戲中有黑夜及白晝之分，很多事情的解決時刻是必須要在夜晚來臨時進行，所以玩者要多從各個路人口中查問線索。遊戲的前半段多以冒險形式進行，因為楊過還不會武功，只有挨打的份，這裡將安排比較多的尋人尋物的劇情，如半夜上鐵槍廟找歐陽鋒學蛤蟆功、找桃花島等，之後也會有此類謎題，但會慢慢插入一點練習所學武功戰鬥場面。

操作簡單、上手容易

遊戲一般行走、交易及戰鬥畫面皆是以3D斜視角度進行，並完全可以用滑鼠來操作人物，遊戲是採美、日RPG常用之介面，只要在人物身上點兩下



▼好險！多謝俠女相助

▲哈囉！上面有人嗎？

即可開啟物品狀態欄，在以滑鼠點選物品時將會出現物品之不同屬性，如果是吃食補生命、體力類，會出現其功能；如果是武器護具類，則會出現對目前欲裝備人物之影響及屬性加減，玩者可即時看到物品的功用，並可以直接拖曳物件到物品欄的娃娃人形上，服用食品藥物或裝備武器護具的效果，可在人形上看到。

從破窯第一次楊過現身，主角將經歷桃花島、重陽宮、活死人墓、華山、絕情谷、襄陽城等地，其中有多處因應劇情需要的地底、谷底或水底迷宮地形，但規模大小玩者可輕鬆應付。在不同的地點，我們可以見到以320×200 VGA 256色營造的視覺效果，古墓森冷的效果和山巔空曠的感覺都還不錯。

上山下海、場景百變

戰鬥系統採用標準回合制進行，此處在人物等級、生命值、特殊攻擊消耗值、攻擊力、防禦力、速度等屬性值之外，另增加六階段的"聚氣"設計來強化戰鬥系統的變化性，戰鬥中會有中毒、混亂及遭點穴的睡眠狀態，一般怪物有蒙古兵、山賊、茅山道士、鱷魚、水蟾、猛虎等，是以踩地雷方式遭遇，其特殊的攻擊有撒毒、偷錢、破碑掌、穿心箭、北斗劍陣、迷魂符等，

封面大賞





小意思啦！

我知道我傻～



怪物也是要以聚氣次數來決定攻擊力的強弱或攻擊次數，如北斗劍陣或天羅地網陣就要結合二或三人之力，並聚氣兩回才能對全體攻擊力加1～2倍。而戰鬥AI分有有六種類型，怪物有智慧型的、兩兩合作的、自動補血型或特殊攻擊型等，不是呆呆的等著玩者砍殺。

在劇情必須面臨的戰鬥方面，人物不但有奇特的攻勢，還配有特殊的武器，如李莫愁會施以看似柔弱實則綿密的拂塵攻擊、毒性驚人的冰魄銀針及五毒神功；還有霍都的鐵扇、達爾巴的銅棍、金輪法王的金輪、樊一翁的長鬚功、瀟湘子的哭喪棒、尹克西的寶石鞭、公孫止的陰陽倒錯劍法、瑛姑的泥鰍掌法及神鵰的大鵬展翅等，另外叫化子群也會手執打狗竹棒、毒蛇不等的武器。

武林絕學、螢幕重現



了不起喲～

謝謝你高明的眼光

主角楊過在劇情中會遇到願意自動加入隊伍的人員，如郭靖、郭襄等人，也會在分支路線中有機會單獨操縱小龍女，這時他們所有的物品、屬性值及身上懷有的武功招式皆歸玩者所有，玩者有義務在主角之外發揚光大這些男女不同的屬性值，因為以後的路途將受用窮。

遊戲中的招式有著名的全真劍法、美女拳法、打狗棒法、黯然銷魂掌、玉女素心劍、天羅地網勢、雙劍合璧及雙手互搏，小龍女飄逸的銀索金鈴當然不會漏掉，這裡值得一提的是，遊戲中將練武餵招的邏輯性也考慮進去，在施展拳掌時，雙手必須是空的，在使劍掄棒時，也必須是有兵器在手，而且常使用某一項武功，此武功的屬性值會提高，也就是熟悉度增加，在下次戰鬥時會使用得更有威力。某些武功在經驗值提升時會自動出現，有些就要靠因緣際會獲得，再以不斷練習提昇使用熟悉度。法術可施展在我方一人、多人或敵方一人、多人，在習得九陰真經或玉女心經後，會有護體、移魂、移形、點穴、解穴、穴道移位及療傷、去毒等大法供玩者在戰鬥中運用，除了療傷祛毒，這些法術可以混亂敵方心智、提高一回合30%敏捷度、令敵方無法動彈、提高三回合30%防禦力及預防被點穴。



設計細心、面面俱到



恭喜你哦！

真是緊張又刺激



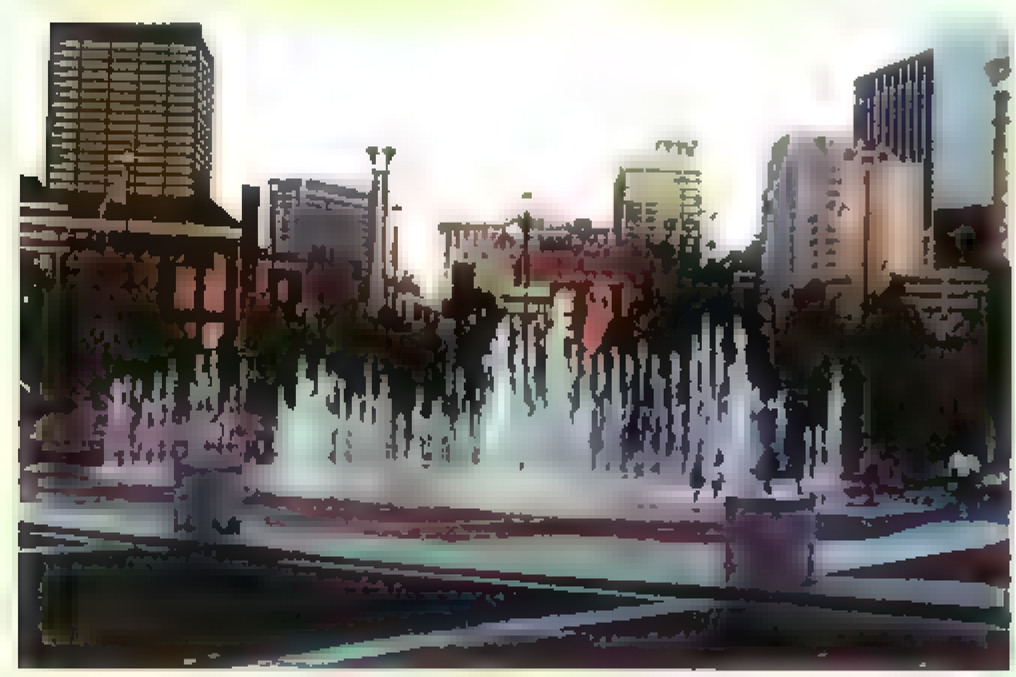
劇情所至並附帶有小型的動畫表現，除在NPC方面會有孩童跳房子玩耍、牛吃草、老農耕地、小道士練劍等動作，主要人物也會有跪地磕頭、寬衣解帶、臉紅心跳、打哈欠等可愛的小動畫。遊戲中有玄鐵劍、玉蜂針等數十種武器、三十多種男女不同的防具、幾十種備用物品及絕情丹、辟蠱丸、定風珠等特殊物品。

遊戲封面是由知名漫畫家陳弘耀先生跨刀相助，總共有描述楊過龍女相思、古墓幽深、華山巍峨、英雄大會、絕情谷、農家、力戰群魔、歸隱等16首情境背景音樂，將以FM音源、CD音源等格式製作。小龍女和楊過這對愛侶要如何歷經十六年的物換星移，再辛苦的相遇，重逢後的他們會不會有所改變？遊戲將在他倆重逢後畫下美麗的句點嗎？希望玩者親自在遊戲尋找答案！

1997美國E3
電子遊戲展實況報導

各位玩家還記不記得去年在美國洛杉磯的E3展覽，筆者曾做過全程的報導？由於E3展覽的名聲一年比一年響，因此參展的廠商越來越多，以往E3一向使用的洛杉磯展覽中心（Los Angeles Convention Center）已然不敷使用，因此主辦單位特別於今年將展覽移到剛剛辦過百年奧運的亞特蘭大（Atlanta）。今年的展覽場地是位於喬治亞洲世界中心及喬治亞巨蛋體育場兩處，這兩個地方相隔不遠，只要走一、兩分鐘就可以到另外一個場地。

由於亞特蘭大去年才主辦過奧運會，因此在設施上絕對足夠資格作爲E3展覽的場地。即使展覽場地比去年增大了許多，但是就筆者所知，還有相當多的公司仍無法在正式的場地中租到展覽的位置，像Sierra以及Blizzard兩家公司就是因爲場地滿了，只好租用位在展覽場附近的飯店大廳充作其展覽遊戲的場地。


★亞特蘭大的一景，位於百年奧運紀念公園所攝

今年的E3展覽眞可說是盛況空前，不論是參展的廠商或是參觀的人數都遠比去年還要多，可見今年的展覽將會是多麼地精采。由於篇幅有限，筆者將會挑出這一次E3展中最有看頭的遊戲爲各位玩家詳細的介紹，讓無法前來親自參加E3的玩家，也能夠藉著閱讀這一篇文章，來享受到E3展的精彩之處。


★E3展的媒體工作室，在這裡，來自世界各地的媒體工作人員都可以使用裡面的免費電腦即時的發出各種新聞



六月18號

筆者一人早就從紐約出發，約在早上十點半的時候到達亞特蘭大，在筆者安頓好行李之後，隨即離開旅館，前往E3展的會場辦理入場證件。由於眞正的展覽要19號才開始，所以筆者到達會場時所看到的景像，只有許多的遊戲公司正在忙碌地架設各自的攤位。

Netplay

筆者坐計程車到會場時，由於一位代表 Net Play的人也要到會場，因此筆者於他同坐一輛車。一路上筆者和他交換了不少的意見，也討論了很多有關遊戲界的事。由於他是 Net Play 這家公司的代表，因此他開始告訴筆者有關 Net Play 這家公司的有關資訊。筆者一開始原本以爲 Net Play 只是一家單純的線上遊戲服務公司，因此並不是很在意，但是在聽了他所描述的公司經營方法後，筆者開始感到興趣。

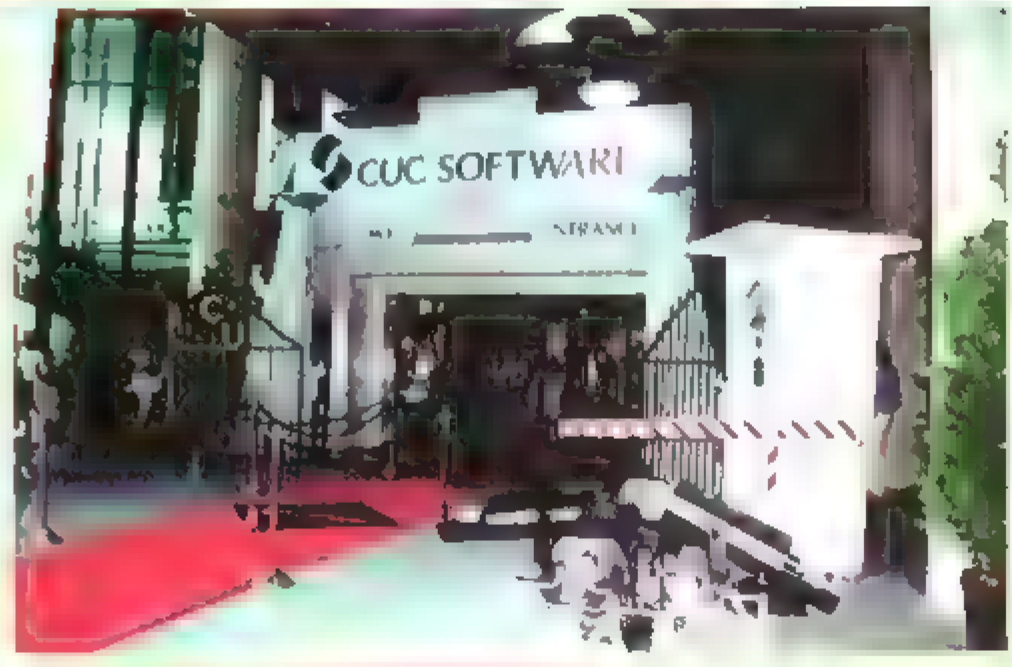
這位名字為Howard Grannick的Net Play公關人員向筆者表示，由於他們的服務可以讓玩家們自己將其相片放入遊戲之中，因此他們將會利用這一點與許多的廠商進行交互促銷。『許多的玩家不知道要怎樣將自己的照片輸入電腦中。』Haward Grannick 表示：『通常如果玩家將他們的照片寄給我們，我們將就會將他們的照片掃瞄到電腦上，並且放在遊戲上面。但是我們將會與販賣數位照相機的廠商或是販賣掃瞄器的廠商合作，將連上Net Play的軟體放在包裝之中。基本上，玩家可以在我們的網頁上面（http://www.netplay.com ）下載連線軟體，但是如果他們的連線速度不夠的話，他們也可以以$5美金的代價在遊戲商店中買到同樣的軟體。我們的經營方式是向玩家收取連線的費用。』

基本上Net Play這家公司不但提供自己的網路遊戲伺服器，而且所有在此一服務上面執行的遊戲，也都是由他們自己所設計，與一般的公司提供玩家連線玩第三者所設計的遊戲截然不同。他們打算每個月都在自己的服務上增加二到三種的遊戲，例如撲克牌、賓果…等等簡單的遊戲，玩家們可以經由網際網路上線，與其他的人進行這些遊戲。雖然說這些遊戲看起來好像很單純，但是玩Net Play服務上的遊戲可是有獎勵的喔！各位玩家們應該在遊樂場玩過相似的遊戲機，就是在玩了遊戲之後，依據遊戲的得分，機器就會印出彩票，然後玩家們只要集了一定的票數，就可以到櫃檯去換獎品。Net Play 就好像這一類的遊戲場一樣，玩家在每一局遊戲玩完後，總分會依據遊戲的成績增加而變化；當玩家集到一定的分數時，就可以換不同的獎品，例如CD音響、腳踏車等等大大小小的獎品。這倒是筆者看過第一個玩家可以實際得到獎品的電腦遊戲，因此，筆者認為這一家公司應該會在市場上相當成功。

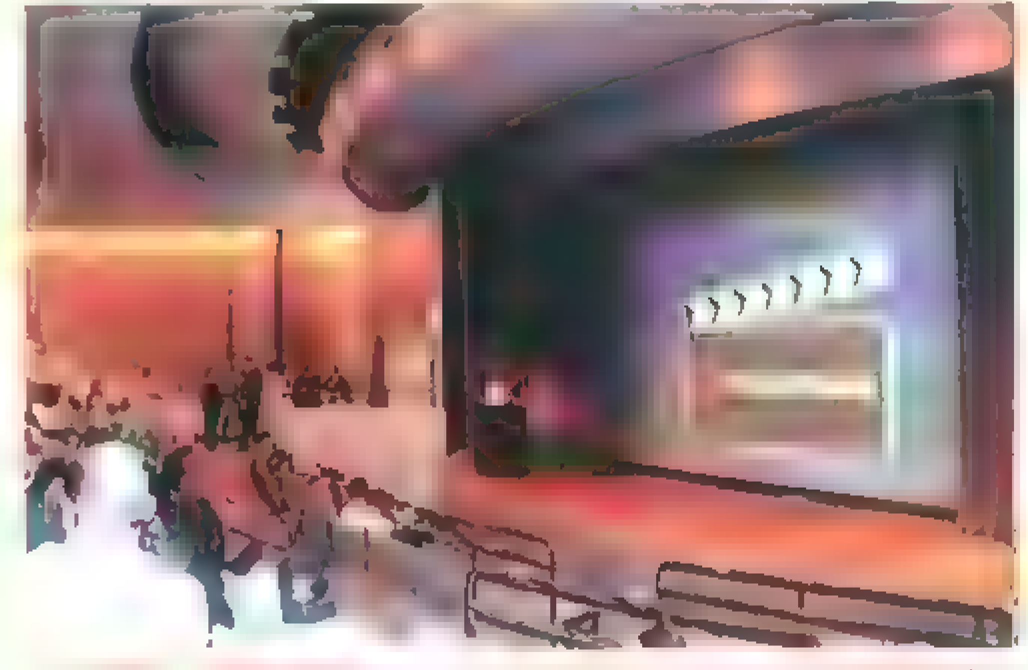
Net play還可以讓玩家將自己的照片放在網路上，讓玩家在玩遊戲的時候，可以看到對手的樣子，也讓玩家的對手可以看到自己的容貌。

CUC SOFTWARE
(Sierra Online,Blizzard Entertainment)

到了下午，筆者應邀來到位於離喬治亞世界展覽中心不遠的Inforum，參加CUC Software的酒會。CUC Software是一家最近成立的遊戲集團，它旗下的遊戲公司都是業界有名的公司，如 Sierra、Blizzard、Impression、Dynamix、Barkley、Papyrus…等等。當筆者來到Inforum 時，裡面已經有許多的媒體人員正在參觀（Inforum於18號只開放給媒體參觀，到了19,20,21三天才對外開放），當筆者一踏進會場時，就馬上感受到不同的氣氛，在會場中，CUC Software用了許多乾冰，製造了相當好的視覺效果。基本上在Inforum裡面，CUC Software旗下的各家公司都以分開的方式設立各自的攤位，因此雖然整個Inforum 都是由CUC Software所包下來，但是筆者感覺上就好像是身在一個小型的展覽會場裡面。



★CUC Software展覽會場的入口

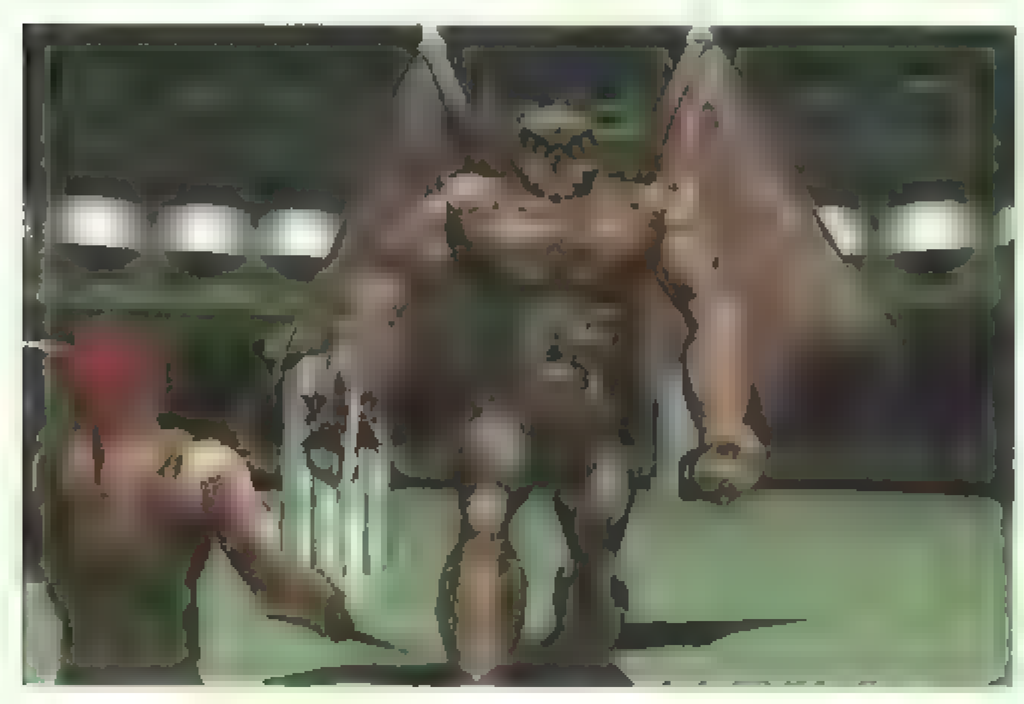

★在這一個戲院中，CUC Software介紹了他們明年度的遊戲

在會場中，CUC Software準備了豐富的食物以及飲料，不止如此，在會場中還不時也會有許多各


★Quest for Glory V Dragon Fire

種不同的表演，筆者還看到許多的演員打扮成遊戲中的人物在會場中供人照相。整個會場的設計相當成功，最令筆者開心的就是，CUC Software提供了免費的加長型禮車，用來將媒體工作人員接送往返於Inforum 以及主要的展覽會場，給筆者的整體感覺是他們相當的禮遇媒體人員。

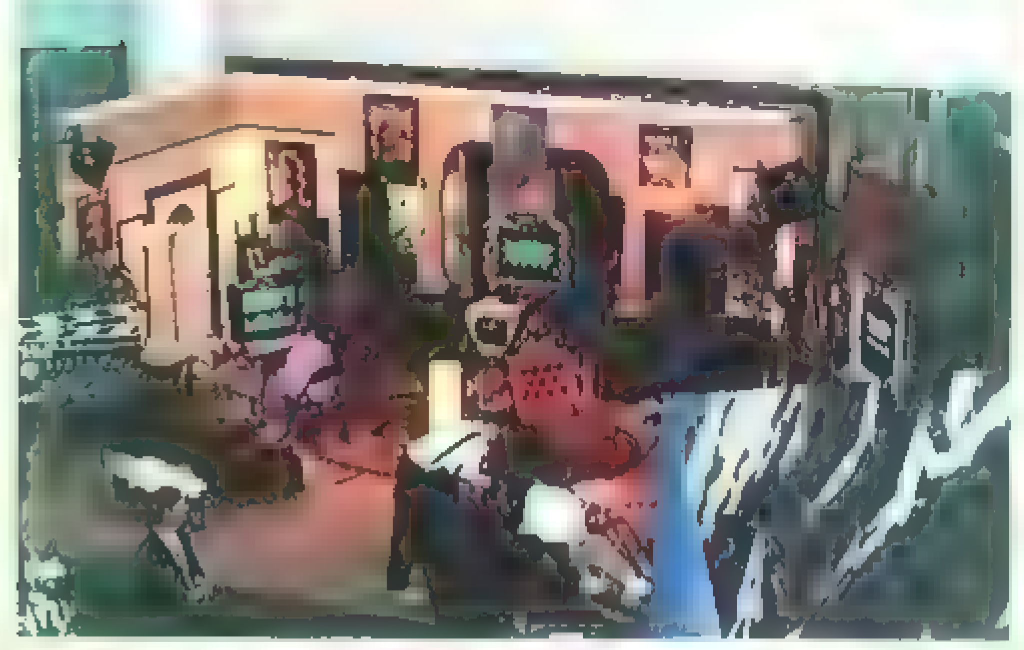
筆者首先來到了Sierra其中的一個攤位，首先吸引筆者注意的就是Quest for Glory V: Dragon Fire（英雄傳說五代）這一個遊戲。在以往的Quest for Glory系列中，遊戲的畫面都是平面的2D畫面，看起來就像卡通式的感覺，在Quest for Glory五代中，所有的圖形改進為3D模組，也就是說，遊戲的背景會跟著主角的移動而移動。也因如此，本遊戲從以往的冒險遊戲類別變成了冒險／動作角色扮演



★Quest for Glory V   Dragon Fire

遊戲，在程式的技術上，Quest for Glory V 更是比以往的系列都要進步許多。

由於遊戲是採用3D的顯示方式，因此本遊戲支援3Dfx這一片3D加速晶片。在會場中筆者看到了由3Dfx加速之後的Quest for Glory V，被其流暢而且華麗的3D場景震驚得目瞪口呆。除了遊戲本身的3D畫面令本遊戲看起來極為出色之外，Quest for Glory V的另一項特色，就是使用了立體多聲道音效播放技術，讓玩家本身可以藉由聲音的出處，來判定事件發生的位置，可說是相當的先進。遊戲中有一位主角，在一般的模式中，玩家必須要操作這一



★CUC Software展覽場的一角

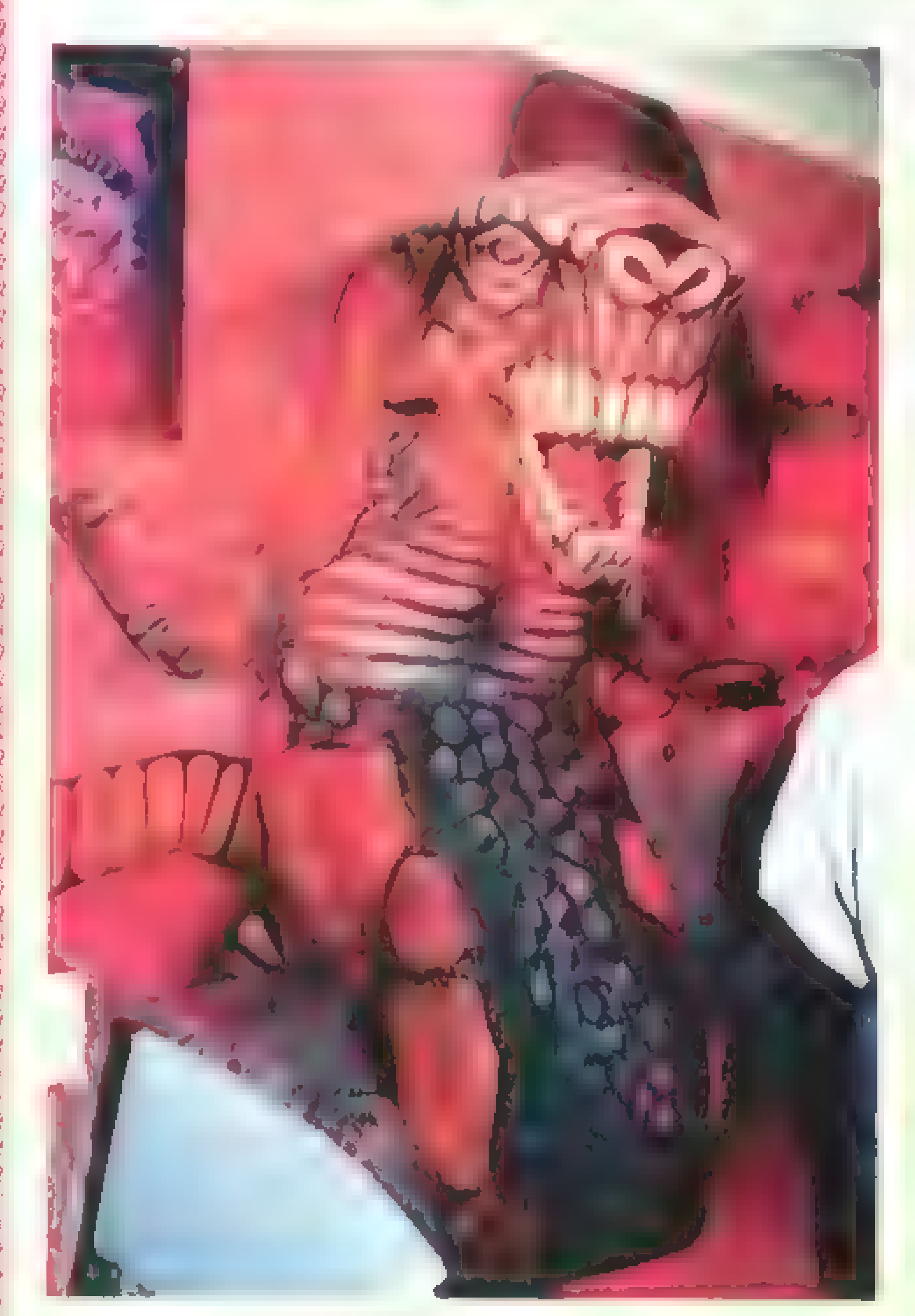
位主角進行故事性的冒險，不過本遊戲也支援多人連線，可以讓許多人同時經由各種連線方式使用這此角色進行格鬥式的動作遊戲，兩種模式可說是天壤地別，一個是冒險角色扮演遊戲，另一個則是格鬥類的遊戲，因此可以讓玩家以兩種截然不同的



★King's Quest VI Mask Of Enternity

角度來進行同一套遊戲。本遊戲預定於今年十月推出。

另外，在會場中 Sierra 展出的另一個倍受到矚目的遊戲，就是由Roberta William所設計的King's Quest VI-Mask of Eternity（國王密使六代）。「國



★Mask of Eternity盒子上面的那隻巨蛇

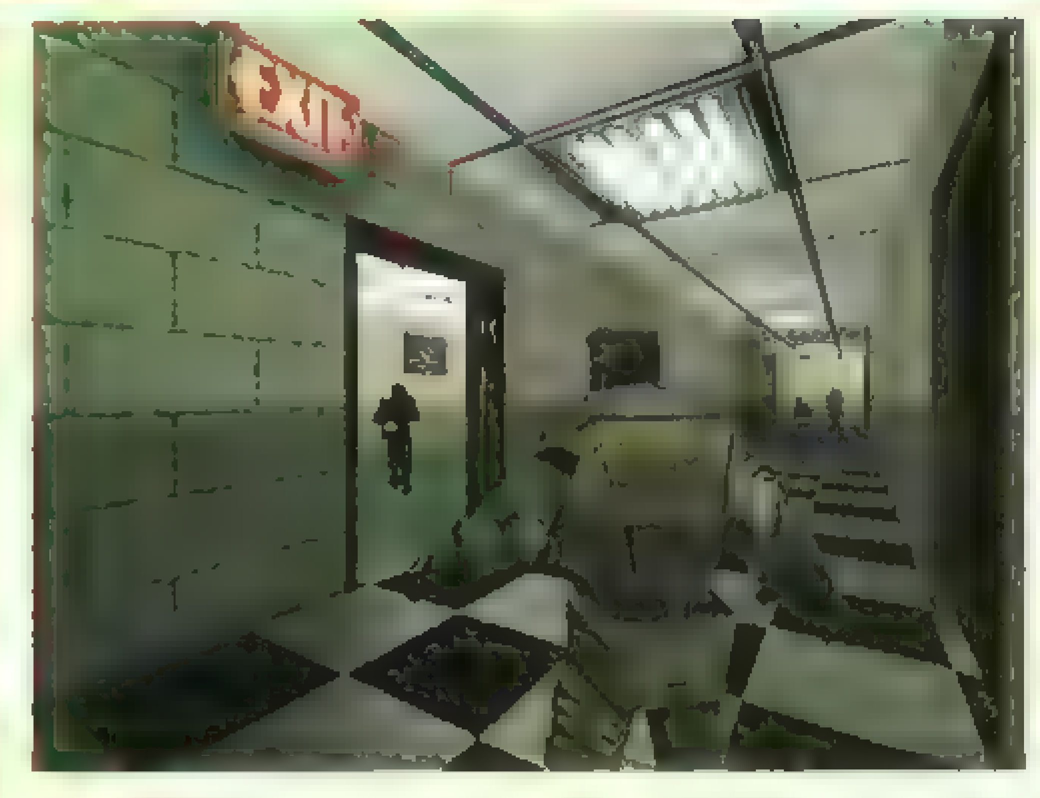
「密使六代可說是這一個系列的大轉變！」CUC Software的老闆Chris Mcleod表示：「在以往，國王密使都是使用像迪士尼風格的2D畫面顯示，但是遊戲的設計者Roberta William這次決定要改變這個風格，在Mask of Eternity之中，遊戲使用的是由Dynamix所設計的3D引擎，讓玩家可以在一個立體的世界中進行冒險。」

Sierra的人員詳細地將遊戲介紹給筆者看，筆者發現Mask of Eternity真的與以往的國王密使系列有相當大的不同。「國王密使系列有相當多的玩家支持，但是這一次我們打算要將遊戲的感覺整個改變，企圖將一群新的玩家帶入國王密使的世界。」遊戲設計者Roberta William如此表示。在遊戲中，3D的世界不但大大地增加了遊戲的動作成份，而且在一些謎題的設計上，也可以用完全不同的型態來表示。本遊戲的推出日期還未確定，但是遊戲本身看起來已經相當地不錯。據表示，本遊戲將會支援Direct 3D以及3Dfx等等的3D加速卡。

接下來，CUC Software的人員邀請筆者來到Inforum 裡面的電影院，在這邊他們將會介紹今年CUC Software所將推出的遊戲。首先，由Sierra旗下的Dynamix所設計的Pro Pilot飛行模擬遊戲，讓筆者留下了深刻的印象：他們在介紹時將Microsoft所設計的Flight Simulator拿出來比較，筆者發現，在大峽谷的場景中，Microsoft的Flight Simulator中的河流及山谷，都是由幾片多邊型所組合而成的，而Pro Pilot的效果比起Flight Simulator就要好上幾百倍。材質貼貼以及動態光影等技術都讓Pro Pilot的真實度大大地增加，雖然說去年度Flight Simulator有一定的口碑，但是等Pro Pilot推出後，筆者認為就算是 Flight Simulator '98 也不會是它的對手。

原本設計機甲爭霸戰(Mech Warrior)的Dynamix小組，這次在E3展上發表了他們的新作品Earth Siege 3。原本機甲爭霸戰的版權被 Activision 拿走後，該公司推出了機甲爭霸戰二代；在這次的E3展中，機甲爭霸戰的版權又被MicroProse搶走而發表了即將推出三代的消息。Dynamix表示，他們這次設計的Earth Siege 3與機甲爭霸戰是同一類型的機器人戰鬥遊戲，但是在效果以及遊戲內容上，都不是其它同類型遊戲可以相比的。在展覽會上，Dynamix實際地展示了Earth Siege 3的效果，遊戲的3D流暢度以及細緻度都不是蓋的，令筆者大為驚嘆，會場展出的版本是經過3Dfx加速卡增強的版本，因此其效果不是用言語可以形容的。

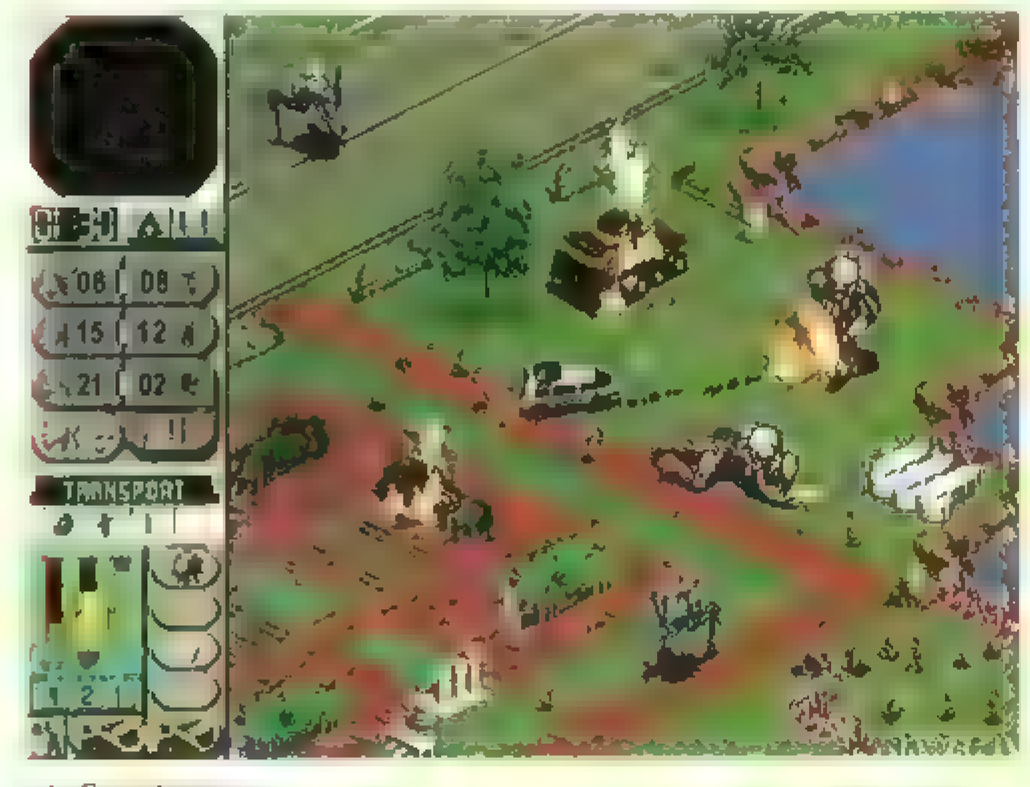
另外一個在會場展示的遊戲，真可說是讓筆者感到相當驚訝，HalfLife是一個類似Quake的遊戲…不！不！這樣形容也不太恰當，因為HalfLife就是使用Quake的引擎所設計出來的一個第一人視角3D射擊遊戲。但是，筆者覺得這個遊戲比起Quake來說要好上幾十倍。「這個遊戲充份利用了Quake引擎的各種功能，顯示出來的效果好得不得了，就連



★Halflife

id本身的人員看過這個產品之後，都感到相當佩服。」CUC Software的老闆Chris 表示。在HalfLife中，遊戲的背景較偏向於未來化，有點像在太空站中的感覺。本遊戲是使用3Dfx加速，因此看起來效果特別不錯，尤其是遊戲的動態光影（Dynamic Lighting）更是設計得相當好，利用3D加速卡上面內建的透明材質功能（Transparent Texture），讓遊戲中許多不同的光線可以很自然地相疊在一起，製造出漂亮的光線效果。在遊戲中使用了很多巨型的怪物，尤其是一些魔王，通常都有三、四層樓高，因此看起來相當的有氣魄。在 HalfLife 中，遊戲隨時也會穿插一些劇情，而劇情中的人物都是使用3D模組，因此，玩家可以在劇情發生時移動到不同的角度來觀看。基本上，HalfLife是這次在E3展中少數幾個讓筆者喜歡的Quake類遊戲。

Captive這個遊戲在會場中也讓筆者留下深刻的印象。在遊戲中，一個舞台中有許多地方都有人質困住，就好像小旅鼠一樣，在每一關中都要拯救一定的人數才能夠過關。遊戲採用的是45度的視角，而且畫面上顏色使用得相當合當，因此看起來相當乾淨。在遊戲中，玩家必須要使用各種不同的方法



★Captives

及道具，方能夠救出所有的人質，玩家可以開直升機、開氣墊車，也可以開坦克車，更好玩的是，遊戲中主角也能夠進入建築中，到處進行破壞，因此相當好玩。本遊戲的益智成份相當高，很多地方玩家都要仔細的思考後才能夠救得到人質，因此喜歡小旅鼠的玩家們都應該要買一套來玩玩。

另外，CUC Software旗下的Blizzard Entertainment在會場中展出了兩套遊戲，分別是WarCraft Advanture以及StarCraft兩套。由於筆者在上一期（99期）專訪Blizzard的文章中已有此兩



★Blizzard Entertainment為了展示WarCraft Advanture所搭起來的巨型道具



★Blizzard Entertainment正在會場中展示他們的新遊戲

套遊戲的詳細介紹，因此不再累述，如果玩家想要知道兩套遊戲的內容，請參照上一期的雜誌。

筆者在離開Inforum後，會到了喬治亞世界展覽中心。在這裡筆者參加了另一個由GT Interactive所舉辦的酒會，目的是前往一窺由EPIC Megagames所設計的超級3D遊戲Unreal。在最近的一年中，許多類似Quake的遊戲不斷地推出，但是有十之八九都可算是亂七八糟的遊戲，只有兩套尚未推出的遊戲，算是真正地擁有強大的市場潛力，一套是Prey、另一套就是Unreal。由於Prey目前聽說該遊戲的發展計畫已經暫停了，因此Unreal可說是遊戲界的焦點。

Unreal的魅力到底在那裡呢？第一，這個遊戲要求玩家一定要同時俱備MMX功能的中央處理器以及一片3Dfx加速卡，因為遊戲的程式是專為這些加速配備所設計的。如果說玩家沒有MMX處理器，但是擁有Pentium級的CPU的話，也能夠執行遊戲，但是，據EPIC的人員表示，這樣的話遊戲在速度以及畫質上都會大大地降低。這個Quake類遊戲還有以下的優點：。第一、Unreal的普通解像度是800×600，也就是說，如果玩家使用低於800×600的解像度的話，遊戲的畫面看起來就會相當差，高解像度可以讓本遊戲的畫面更加細緻。第二、Unreal使用高解析度的材質。一般的3D遊戲使用的材質解析度是128×128，也就是說，當玩家相當接近一道牆時，就算畫面的解像度是640×480，但材質卻只有128×128，因此，玩家在接近一道牆時會看到很多的粗點。Unreal使用的材質解像度是512×512，因此就算玩家非常接近一道牆或一個物品，也不會有粗點的發生。第三、Unreal裡面的敵人動作相當順暢，無論敵人離玩家遠或是近，敵人3D模組每秒的切換分數都有高達45張的效果，與Quake中相當不順暢的敵人動作直是天壤地別。Unreal的效果真是筆者前所未見的，希望它趕快推出。

筆者離開GT Interactive的酒會之後，馬上來到



★這一幢大建築就是Sony酒會所在的地方

Sony的酒會，Sony的酒會不是在會場內，而是位在離會場不遠的一幢建築物中。該建築原本是一座寺

體停車場，Sony為了E3將它包下來，佈置成一個大型的廣告，而真正的酒會只有在最下一面的一層而已。由於在酒會中Sony禁止媒體照相，因此筆者無法將內部的情形放在雜誌上給讀者們看。不過，Sony在酒會中並沒有展示什麼遊戲，倒不如說是一個頒獎的典禮，在這裡Sony頒了各種不同的獎項給不同的遊戲設計商，其中去年度最佳的遊戲設計商，就是設計太空戰士七代的 Square Soft 。在這裡Sony也公佈了太空戰士七代英文版的推出日期，是今年的九月八號。除此之外，就是一大堆的Sony主管在台上演講，沒有什麼特別的。

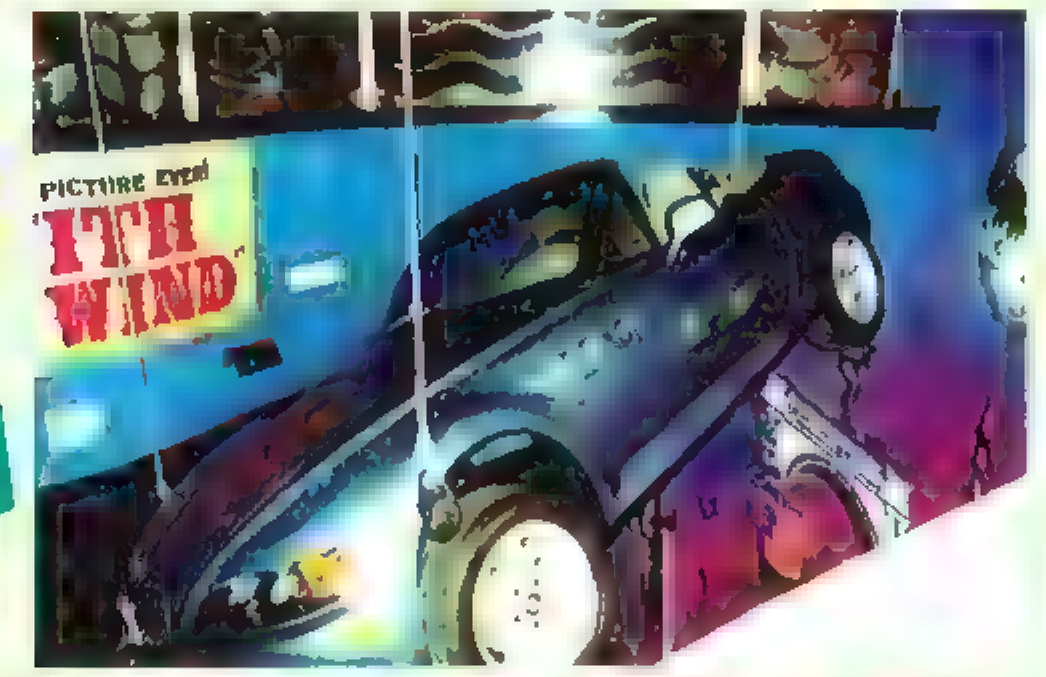
在 Sony 的酒會結束之後，時間約為晚上8點多。由於還早，因此筆者決定要趕去另一個由South Peak Interactive所辦的酒會。SouthPeak Interactive對於台灣的玩家來說可能比較不熟，這間公司是專門設計互動式電影的遊戲公司，雖然說互動式電影已漸漸的被 3D 遊戲所取代，但是由SouthPeak所設



★SouthPeak Interactive 展覽場地全景

計的遊戲卻大有不同，無論是在效果或是內容上，與市面上一般的互動式電影產品都有相當大的不同。

SouthPeak Interactive的酒會是在爲於亞特蘭大市中心的好萊塢星球餐廳（Planet Hollywood，這一間餐廳是屬於連鎖性的餐廳，是由席維斯史特龍等衆多著名影星共同出資合開的）舉行。筆者到達的時候，在門外已有相當多的人等著要入場，但



★這一部車就是“黃金眼”中007開的那一部車

是由於筆者認得SouthPeak的員工，而且又是媒體的身份，因此得到了快速進場的特權。許多South Peak的人員都在場展示他們即將推出的高成本互動式電影遊戲，最引起筆者注意的是，在好萊塢星球餐廳裡面有許多的電影道具，都是真正在電影拍攝時使用的。

SouthPeak Interactive是一家新的遊戲設計公司，他們所製作的第一個遊戲叫作Temujin，這是一個互動式電影，雖然說現在遊戲界都不看好所謂的互動式電影，但是SouthPeak卻不這麼認為；以往的互動式電影都是使用選擇性劇情撥放的方式，也就是說電影撥到了某一段時，就會停下來讓筆者選擇之後的劇情要如何進行；SouthPeak所設計的Temujin卻打破了以往互動式電影的模式。以下是這個遊戲的最大特色：

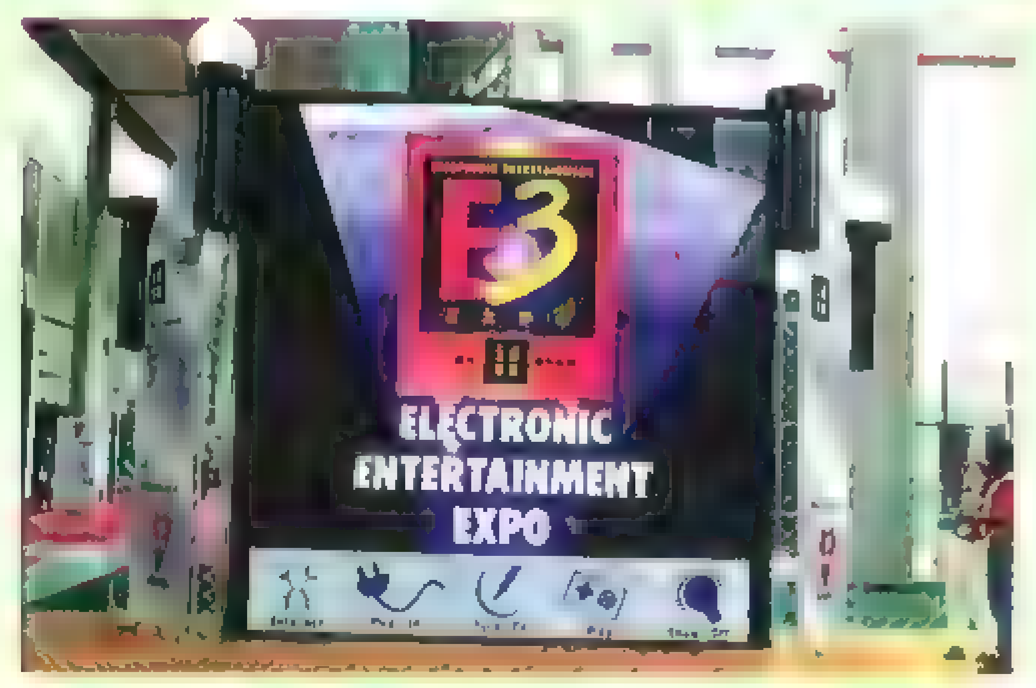
第一、SouthPeak花了高達200萬美金的製作費，搭設了真正的場景，這在製作本遊戲是時必要的，因為玩家在遊戲的場景中移動時，雖然路線是固定的，但是玩家卻可以自由地360度到處觀看。SouthPeak所使用的方法就是利用一台360度都照得到的攝影機，然後將四周圍的場景都拍下來；這就好像利用Quick Time VR的方法一樣，但是South Peak稱他們這個科技為Video Reality。第二、遊戲中的影片都是使用類似MPEG的方法壓縮的，因此，影片的畫質相當良好，筆者從來都沒有看過有這麼好畫質電影的電腦遊戲。再者，MPEG影片的壓縮比相當大，因此，遊戲中可以儲存很長的影片；雖然如此，遊戲本身還是使用了5片光碟片，可見這是一部多大的互動式電影。第三、把本遊戲說是一部互動式電影也不是相當地恰當，因為玩家在玩的時候將不止是看電影而已，遊戲中還有許多的謎題以及困難，要讓玩家來解決。遊戲本身的背景是設在蒙古內地，但是也穿插了許多其他的地點。遊戲的時空相當混亂，有時候是在古代，有時候卻又是在現代。玩家必需要心思縝密，才能夠完成這個遊戲。

六月19號

今天是E3第一天正式開始，筆者一早就進入了喬治亞世界展覽中心。當進入展覽場地之後，筆者訝異不已；整個會場看起來比起去年的會場要大了數倍，所能看到的東西相信也多了許多，如此看來，3天根本不夠看所有的東西。每一年E3展的時候，許多的遊戲廠商都會宣佈一些重大的事情，今年也不例外。

Activision於今天宣佈他們即將推出一個線上遊戲服務。就像 Battle.Net 一樣，Activision的線上服務將會支援該公司所推出的所有遊戲。使用此服務相當地容易，玩家只要在遊戲中按下一個按鈕，就





★展覽中心的一角

可以連上這個服務。Activision即將推出數個可以讓多人同時連線的遊戲。例如Netstorm就是一個專門設計給多人使用的網際網路遊戲，還有Dark Reign則是一個類似動員終極令的遊戲。這兩個遊戲筆者都會在以下介紹Activision的時候爲各位詳細報導。

製造搖桿的大廠ThrustMaster在E3中也宣佈他們將會推出壓力式回饋（Force feedback）搖桿（就是只要玩家在遊戲中受到震動時，搖桿也會隨之搖動的那種搖桿）。Microsoft也推出了一款同性質的搖桿，並且已經推出，在E3的會場中到處可見。這一些搖桿都支援由 Microsoft 所推出的 Direct Input的程式介面，因此，許多的遊戲設計商都表示即將推出的遊戲都將會支援這一類的搖桿，看來壓力式回饋搖桿將會是98年玩家必備的遊戲配備。

E3主辦單位ISDA也在今天宣佈了去年度十大最受歡迎的遊戲，資料來源是由全美國8887家的遊戲販售商所提供。這十個遊戲因此而列入了E3展公認的十大遊戲。


★另一個展覽會場：喬治亞體育場

排名	遊戲名稱	平臺	出版商	售價
1	毀滅公爵（Duke Nukem 3D）	CD DOS	GT Interactive	$42 US
2	魔獸爭霸二（WarCraft 2）	CD DOS	Davidson	$43 US
3	MYST	CD DOS	Broderbund	$33 US
4	雷神之鎚共享軟體版（Quake shareware）	CD DOS	id Software	$8 US
5	文明2（Civilization 2）	CD WIN	MicroProse	$46 US
6	MS Flight Simulator 6.0	CD WIN95	Microsoft	$47 US
7	動員終極令（Command & Conquer）	CD DOS	Virgin Interactive	$47 US
8	魔獸爭霸二資料片（WarCraft 2 expansion）	CD WIN95	Davidson	$27 US
9	紅色警戒（C&C Red Alert）	CD WIN95	Virgin Interactive	$48 US
10	絶地大反攻2（Rebel Assault 2）	CD WIN95	LucasArts	$38 US

SEGA ENTERTAINMENT

SEGA今年在會場中佔了好大的一個場地。在這裡SEGA放了許多的VR快打3的機臺，讓在場的玩家能夠互相切磋。今年SEGA在會場中展出了11套由Sega Saturn移植到電腦上的遊戲。分別爲Virtual ON、Manx TT Superbike、Worldwide Soccer、Virtua Fighter 2、Virtua Squad 2、Daytona USA Deluxe、Sonic 3D Blast、Last Bronx、NBA Action '98、Enemy Zero、Sega Touring Car Championship等。

Virtual ON是一個移植於大型機臺的遊戲，這是一個類似機甲爭霸戰的遊戲，但是卻多了許多格鬥的成份。遊戲的3D畫面比其它的遊戲看起來有頗

大的不同，因為遊戲本身使用了許多的多邊型圖形，但卻又沒有使用材質貼貼，因此整個畫面看起來相當乾淨。筆者看到 Virtual ON 電腦版時相當驚訝，因為電腦版展示出來的效果與大型機臺的一模一樣，無論是在畫面的畫質上或者是動畫的流暢度，都有過之而無不及。據 SEGA 在場的公關人員表示，遊戲的配備最低要求為 Pentium 166 MMX，也就是說，遊戲的程式使用了許多的複雜計算，必須要用到MMX的特別運算功能方能夠順暢執行。雖然說遊戲要求的配備不低，但是若表現出來的效果與大型機臺一樣的話，那就算配備要求是如此嚴苛，也是無話可說的。

Last Bronx則是另一個在大型電玩場中相當有名的3D格鬥遊戲，與Virtua Fighter 2是同一類的遊戲；同樣的，這兩個遊戲的電腦版都是至少要使用MMX處理器才能夠執行。筆者在會場使用Microsoft Sidewinder遊戲控制器實際了試了一下這兩個遊戲，基本上玩起來與玩 Sega Saturn 版本的感覺一模一樣。筆者不知道SEGA是如何不用3D加速卡就讓遊戲如此流暢地執行，但是卻相當佩服他們能夠如此完美的將這兩個遊戲移植到電腦上面，當這兩個遊戲推出後，玩家們一定要買一套來玩玩。



★Daytona USA Deluxe

Daytona USA Deluxe電腦版看起來效果則不是很好。大家都玩過大型的 Daytona USA 吧！它的畫面速度感覺是一流的，不是其它遊戲所能夠相比的；但是筆者看到電腦版的遊戲則大失所望，雖然說畫面的畫質與大型電玩一樣，但是在畫面的流暢度則不能夠望其項背。由於遊戲尚未推出，因此不知道是否在推出後流暢度是否會增加，但是筆者在會場中看到了另一個賽車遊戲，是由Accolade雖推出的，看起來的效果就已經比起Daytona USA 大型電玩的效果要好很多，筆者將會在介紹Accolade時為各位報導。

另外，SEGA展出的Virtua Squad 2電腦版也是會場的焦點。本遊戲就是玩家們所熟知的 Virtua Cop，但由於已有其它的電腦公司推出了一個叫作 Virtual Cop的遊戲，因此電腦版的遊戲只好改名為 Virtua Squad。基本上，電腦版本的遊戲畫面以及流暢度都與大型機臺的感覺一樣，玩家可以使用滑鼠作為遊戲的控制裝備，但是玩家也可以添購遊戲專用的光線槍，如此一來就可以享受與大型電玩一樣的效果。

Enemy Zero是一個相當不同的遊戲。其遊戲內容大概就是一種肉眼無法看見的外星怪物入侵了一個太空站，雖然玩家們看不見他們，但是他們卻會發出一種很奇特的聲音，因此，在遊戲中玩家看不見敵人，但是卻可以由聲音來判斷出他們的方向，進而加以殲滅他們。以前在Sega Saturn版本上面，玩家必須要戴上耳機才能夠正確地判斷聲音的方向，雖然說電腦版也要求玩家戴上耳機，不過據現場人員表示，SEGA打算在電腦版的Enemy Zero上加上支援最新的3D音效卡，如此一來，玩家就算不必使用耳機，也能夠正確判斷聲音的來源。

SEGA 雖然還有許多不同的電腦遊戲即將推出，但是由於篇幅有限，不能多作報導，因此如果玩家仍想知道有關其它遊戲的訊息，不妨造訪其網頁 http://www.sega.com。

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

這一次在會場中，SONY、SEGA及任天堂這三家公司似乎有大車拼的意思，因為光是這三家公司的攤位佔地就占了會場的四分之一，而且三家公司的攤位都連在一起，因此，火藥味聞起來很重。

SONY 的攤位設計得相當奇特，在攤位的中間有一座由一個個大型的螢幕所構成的高塔，在這裡面不斷放映著 SONY 目前將推出遊戲的介紹，再加上雷射光四射，還有乾冰煙霧籠罩，因此氣氛相當地棒。整個 SONY 的攤位使用了好幾個電視牆，再加上各種的特效，給筆者一種相當高科技的感覺。


★這整區都是Sony的攤位，怎樣？夠大吧！

Square Soft 的攤位就位在SONY的攤位之中。由於Square是一家在臺灣也相當有名的公司，因此



既使他們在目前都未推出過電腦版的遊戲，筆者也認為應該要報導一下，在會場中，最引人注意的便是太空戰士七代英文版的出現，在Square Soft的攤位旁隨時都圍了一大群人，看來都是被太空戰士所吸引來的人潮。筆者看了一下英文版的產品，發現基本上與日文版的感覺一模一樣。據Square Soft公關人員表示，英文版的太空戰士七代不但沒有刪除日文版中的任何情節，反而還加入了一小段日文版中沒有的情節；在以往英文版的太空戰士通常都因美國遊戲分級的關係，刪除了不少的情節，因此這一次Square Soft決定忠於原著，不刪除任何情節，實在是玩家之福。



★這裡就是SquareSoft的展覽攤位

Creative Labs

筆者來到了Creative Labs的攤位，這一次E3展Creative Labs展出最熱門的產品—DVD相關產品。大家都知道，Creative Labs目前在世面上已經有一款DVD套件在市場上面發售，但是在E3展覽所展出的機型卻是屬於加強型的DVD套件。在這一組套件中，當然包含了DVD光碟機、控制卡、AC3音效解碼晶片，但是這一款套件與已推出的套件不同之處，在於控制卡上面新款的套件有一個RCA的影像出力以及一個S-video的影像出力，也就是說，舊的套件只能夠讓玩家在電腦上面看電影，而新的套件可以也可以讓玩家接在電視上面收看。再者，控制卡上面不但有RCA的音效出力，可以讓玩家接在普通的多媒體喇叭上面，更裝有一個 Dolby Digital AC3 的數位音效出力，讓玩家可以接到 Dolby Digital 的擴大機上面享受到超級的音效效果。這一款套件目前命名為 PC-DVD Encore，預定的售價為 $379 美金，價格可說是相當低廉。

PC DVD Encore的DVD光碟機不但能夠讀取DVD 碟，還能夠以24倍速的速度讀取普通的光碟片，更令人驚訝的是，它連CD—R的碟片也能夠讀取。還有，這套套件玩家也可以用來撥放Video CD，因此，可說是一套可以完全取代光碟機的套件。

另外Creative在會場中也展示了他們最新的網際網路軟體，這是一套綜合各種多媒體效果的網路廣播軟體。玩家可以使用這一套軟體接收或者是撥放音樂、語音、影像、圖形、文字…等等各種媒介。就好像玩家目前所使用的 Real Audio 或是 Real Video一樣。

有名的聲霸卡也在這次的E3展中以鍍金的型態出現，Sound Blaster AWE64 Gold 是屬於聲霸卡家族中最高級的一片音效卡。基本上，它與 AWE64 的功能相似，但是在接頭上採用了鍍金的方式，藉此來減低背景的雜音，也由於如此，這一款音效卡的價錢並不便宜，一片約要$199美金。不過它的安裝相當容易，只要能夠插得進電腦，就可以馬上使用，可說是真正的隨插即用裝備。這一款音效卡也支援目前相當熱門的3D定位音效（3D Positional Sound），雖然是價格貴了一些，但是卻是高級玩家們的最佳選擇。

Eidos Interactive



★Eidos 攤位的一角

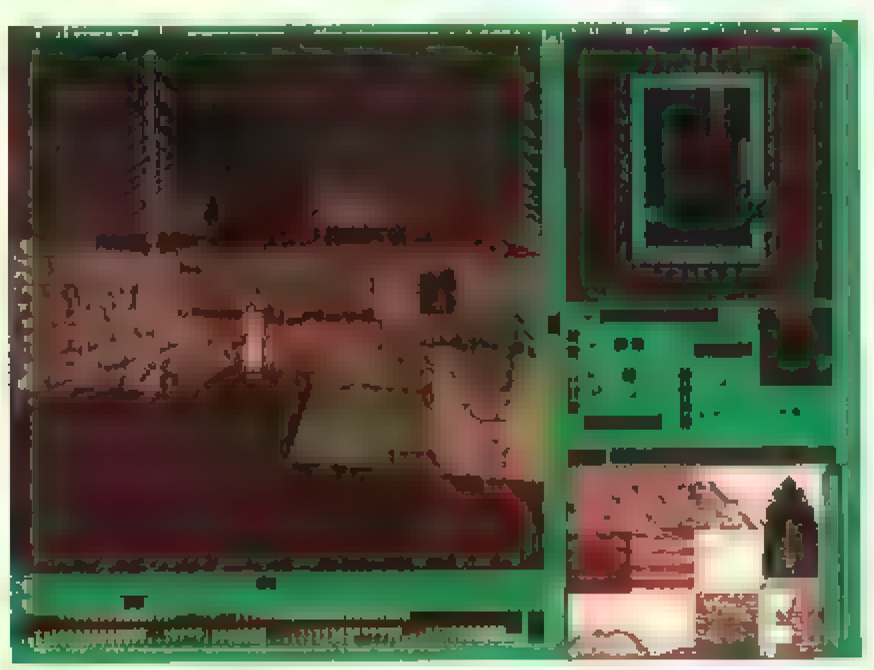
說起 Eidos 相信每一位玩家都會想到古墓奇兵這一個遊戲，是的，遊戲中的女主角Lara Croft在全世界的遊戲界造成了一股旋風：Lara Croft的角色設計相當特殊，看起來很酷，但是卻又不失女性的魅力。這次在 Eidos 的攤位，筆者就看到了真人版的Lara Croft，坐在一台重型的摩托車上，相當有型，筆者再仔細地瞧瞧這位Eidos找來扮演Lara Croft的女孩子，當她穿起Lara的衣服，再戴上一副太陽眼鏡時，與Lara真有幾分神似，當她一出現的時候，在場圍觀的一大堆人，無論是看展的人或是記者，都拼命地一直連按相機的快門，就連其他公司來參展的員工，一聽到Lara出現了，也都趕緊跑來，可見 Lara Craft 這一小妮子在遊戲界的吸引力有多大

啊！

★偶像！這就是Lara Croft喔！筆者好喜歡她喔！

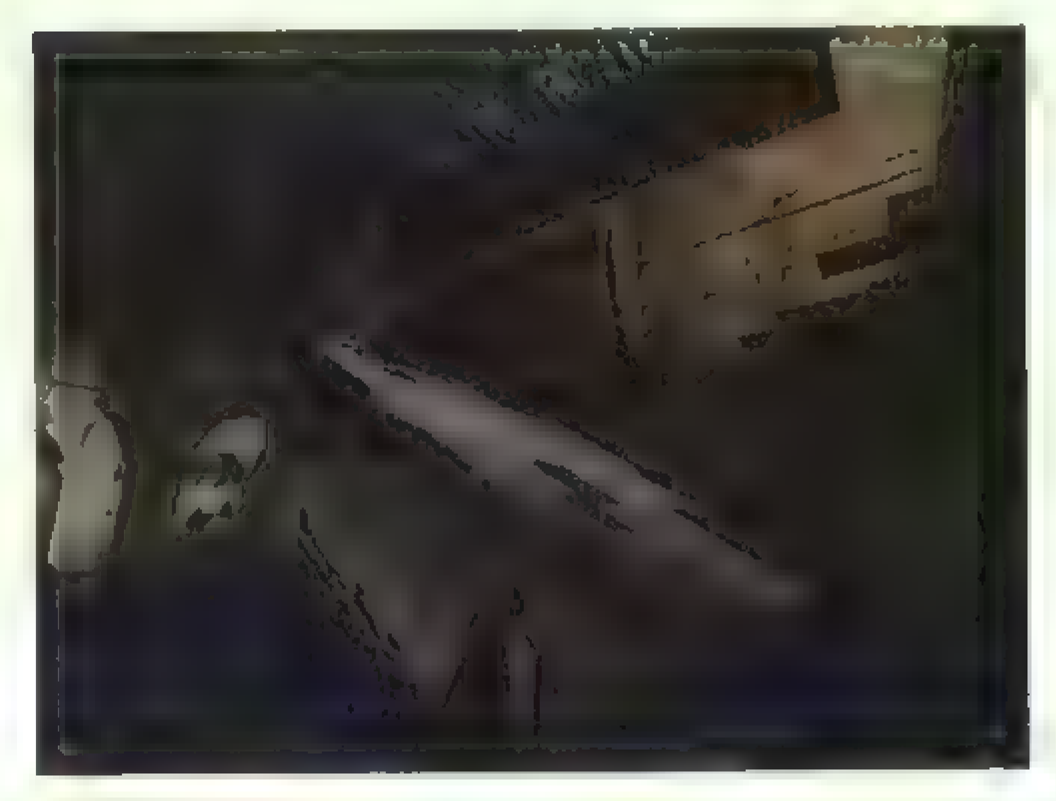
在Eidos的攤位中，除了真人版的Lara之外，最引人矚目的就是古墓奇兵二代。這一次Lara冒險的背景將會是中國，目標是一柄中國匕首。這一隻匕首傳說中是由中國古代某一帝王所擁有，後來隨著他的死亡而消失，傳說中只要尋到這一把匕首，再將其刺入龍之心，就可以得到龍的力量！在遊戲中，Lara會遇到中國皇陵的各種機關，也會受到今日的中國幫派的阻擋。遊戲中新加入的功能，包括動態光影效果，讓遊戲的畫面看起來比起一代更加真實，還有遊戲的場景將不止是在室內（一代的背景都是在墳墓之中），而會有相當多的室外場景。在二代中，我們的女英雄Lara Croft看起來也更加漂亮，因為Eidos使用了更多的多邊型數量來繪製Lara。二代中不但Lara會有新的衣服可以穿，也可以有更多的新武器供其使用。最重要的是，二代的執行平臺是 Windows 95，也就是說，遊戲的 3D 畫面支援Microsoft Direct 3D，因此使用3D加速卡的玩家，將可以得到更好的畫面效果。





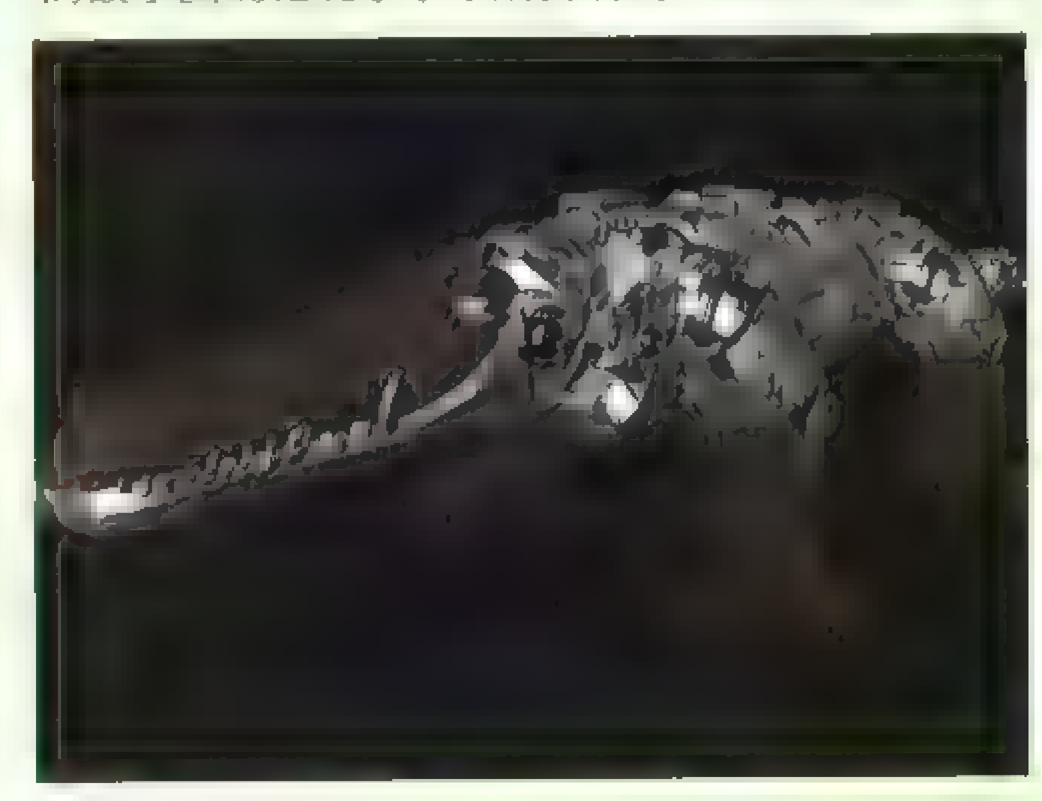
★TOMB RAIDER II

另一個將由Eidos推出的遊戲“大刀”，英文名稱 Daikatana，是由 Ion Storm 遊戲公司所設計的。玩家們可能對於Ion Storm這一家公司不太熟悉，因為它是一家新公司，但說到John Romero，玩家可就不能不認識了吧！他就是以前在id Software設計毀滅戰士以及雷神之鎚的遊戲設計師。在推出雷神之鎚後，他就離開了id Software，自創了Ion Storm這一家公司，而該公司的第一個作品“大刀”就快要問世了。



★Dai Katana

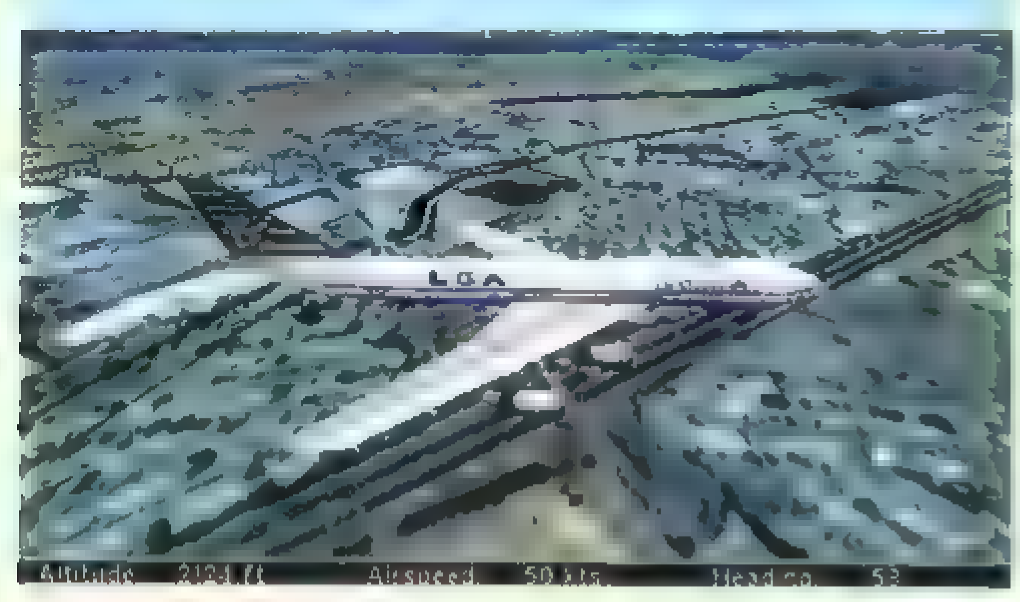
“大刀”跟雷神之鎚一樣，是一個第一人稱視角的遊戲。遊戲的背景是四個不同的世界，整個遊戲的故事圍繞在玩家手中所持有的一把武士刀，這把



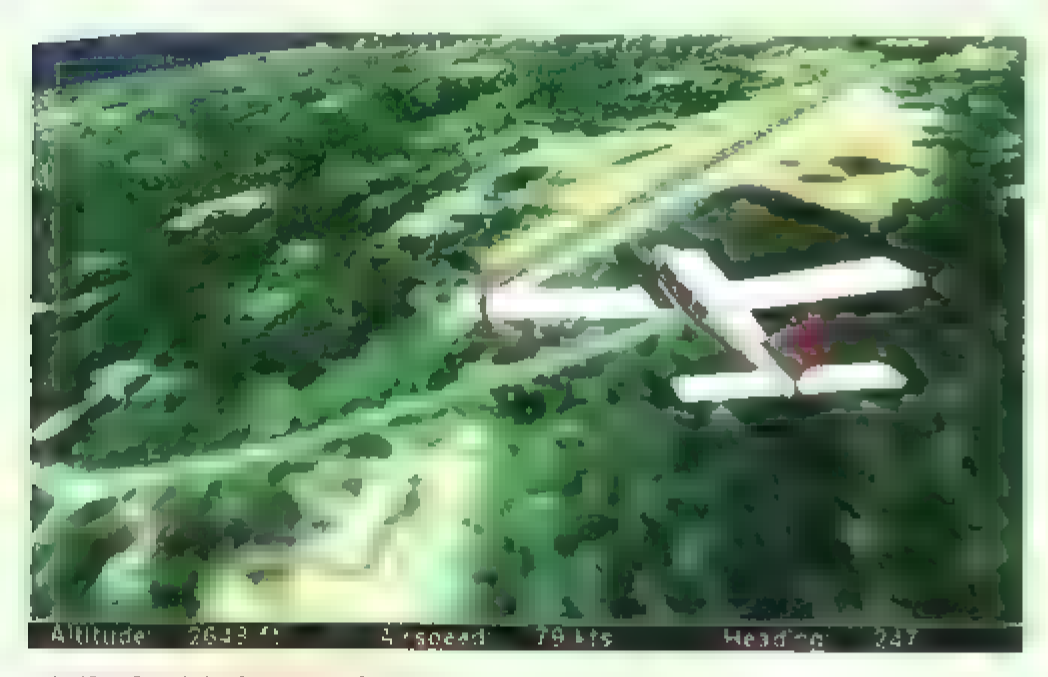
★Dai Katana

武士刀不但擁有魔法能力，可以砍斷任何的東西，而且它具有劈開時空之門的力量，因此主角將可以使用這一把刀進行時光旅行。遊戲中具有64種不同的敵人以及32種可以選用的武器，還有32首不同的背景音樂，可以讓玩家在不同的關卡都享受到不同的氣氛。

無限飛行2也是Eidos另一個引人注目的焦點。在二代中，遊戲圖形的細膩度遠比一代要好上數倍。這一次Looking Glass Technology將超過11,000平方哩的三番市灣區的衛星照片輸入電腦之中，然後以四公尺一點的方式投影到電腦畫面上面，如此一來就好像是將真實的地形照片材質貼到多邊型上面，因此效果相當逼真。無限飛行二代的另一個特色，就是空中交通管制系統。在遊戲中，隨時會有超過 350 架的飛機共用一個機場，隨時進行起降，因此，遊戲中的空中交通管制系統就會負責管理天上的交通，以免兩架飛機相撞。遊戲中所有的事件都是隨機發生的，並不是預先由設計人員所設定的，因此，玩家將會遇到各種不同的情況，必須要隨機應變。


★Fight Unlimited Ⅱ

在遊戲中玩家有5架飛機可以選擇，包括Cessna 172、Piper Arrow、P51D Mustang、Hevelin Beaver 及 Beachcraft Baron。其中的Havelin Beaver具有在水上降落的功能，這是以往飛行模擬遊戲從來沒有的功能。無限飛行2的真實度極高，所有在三番市中的地標，玩家都可以看得到，例如金門大橋，玩家不但看得到，也可以從其下飛過。真實世界的模擬也相當地真實，無論是天氣效果或是空中的亂流，都可以為玩家帶來各種不同的樂趣。最令人驚訝的是，所有在三番市中超過10層的建築物，都是採用特別的投影方式顯示在畫面上的，因此，玩家可以享受到穿梭在高樓大廈之間的刺激感。


★Fight Unlimited Ⅱ

Origin Systems

這次在Origin的攤位中，只有展示一項遊戲，就是線上創世紀這一套遊戲。在攤位上，筆者只看到二部電腦正在展示該遊戲，看起來相當寒酸。在會場上筆者看到了線上創世紀的製作人 Starr Long，他與筆者算是相當好的朋友，因為筆者去年前往Origin專訪時，與他談話談得相當投機，因此之後就時常連絡。在會場中，筆者也看到了另一號有名的人物，就是創世紀之父Richard Garriott（又名Lord British）。當他一看到筆者時，馬上就認出筆者來，因為筆者也曾經訪問過他。在會場中筆者與Lord British談了一下，他又再一次地邀請筆者11月到奧斯丁去參加他的〝鬼屋〞盛會。（關於Origin的訪問，請參照筆者於軟體世界雜誌91以及92期的專訪報導）



★Ongin展覽攤位的一角

在 Origin 的展覽場中，筆者看到了另一個熟悉的面孔，他就是 Ed Del Castillo，此人與筆者也有相當的交情，但是筆者感到相當驚訝，為何他會在此地出現呢？因為 Ed Del Castillo 是筆者在訪問 Westwood Studio 時認識的人（專訪 Westwood Studio的文章將會於軟體世界第101期之後刊載），他是動員終極令的製作人，但是他辭職了，現在在 Origin 旗下的席德．梅爾（Sid Meier，文明系列的製作人）所開的 Firaxis 公司擔任總製作人的職務。他與筆者在會場長談了許久，告訴了筆者他為何離開 Westwood 的原因，有關於這次談話的內容，筆者會一併在專訪 Westwood 的文章中同時報

導。



★筆者正與Ed DEl Castillo聊天

由於Ed Del Castillo認識筆者，因此他帶著筆者來到了一間秘密小房間裡面，筆者一進房間後相當驚訝，席德・梅爾竟然在該處，令筆者感到相當榮幸。原來在這一間房間中展示的，是只讓極少部份的人看的席德・梅爾之新遊戲：Gettysburg。Gettysburg戰役是美國歷史之中最為血腥的一場戰役，也是最具戲劇性的一場戰役。

「文明是一個相當成功的遊戲，當我想到要設計一個遊戲來突破文明時，我就感到相當辛苦，」席德・梅爾在E3時接受本刊訪問時表示：「因此，我決定使用一個從小時候就相當感興趣的題材，來製作新的遊戲，那就是美國南北戰爭。在我小時候，我閱讀了一本有關南北戰爭的書，裡面的插圖使用的是3D的繪圖法，但是繪圖的人相當細心，在繪製軍隊時，仔細地畫了成千上萬的小人。因此，我就想到，如果我能在遊戲的背景上面像他一樣使用許多的小人，那看起來一定相當壯觀，因此，我就開始著手設計遊戲的引擎，成果讓我感到相當滿意，因此，Gettysburg就此誕生了。」

Gettysburg戰役為期三天，在這三天內有許多的小事件，而這些小事件都有人詳細地記錄下來，由於Gettysburg的戰役是一個非常巧妙的事件，只要每一個小事件的結果不一樣，那整個戰役就會有不同的結果，「在遊戲中，我們加入了三天內完整的事件記錄，試圖將整個戰役一成不變地輸入遊戲之中，全世界沒有一個戰役留下像Gettysburg那樣多的問號。」席德・梅爾表示：「在單人的模式中，玩家可以依自己的方式進行Gettysburg的戰役，也可以依照歷史記錄在不同的小事件中作一些仔細的調整，接著電腦就會模擬當時的情況，然後試著揣摩之後的結果。遊戲也支援8人連線，可以同時有8人在戰場上而同時進行戰爭。」

Gettysburg使用了3D的人物以及背景，是一個即時的戰鬥遊戲，預計將會於今年年底推出。席德・梅爾的遊戲有著一定的水準，玩家們敬請期待吧！

在看完了Gettysburg之後，筆者遇到了Origin公關部主任 David Swofford。他一看到筆者，就拉著筆者來到另外一間秘密的小房間中，說是要展示一個驚天動地的產品。筆者一踏入房間之內，看到了該產品，果真是一個驚天動地的產品：銀河飛將5代－預言者（Wing Commander V:Prophacy）。


★Origin的公關人員正在展示銀河飛將五代

銀河飛將五代與四代最大的不同，就是在五代中遊戲的過場電影數量大大地減少。本遊戲的製作人原本是 Chris Roberts，但是，由於他離開了Origin，因此製作人也換了人，所以遊戲的風格才會有很大的轉變。「我們在製作五代時，注重於遊戲的內容以及3D的技術。」銀河飛將五代的製作人Frank Roan在向筆者介紹遊戲時表示：「以前的製作人（指Chris Robert）在設計四代時花了一千多萬美金的費用在電影上面，我覺得那是沒有必要的，反而是一種浪費；在設計五代時，我們將這一些資金全部投入使用在研發新的科技上，結果相當令人滿意。」

Frank Roan展示了一下遊戲的內容給筆者看。

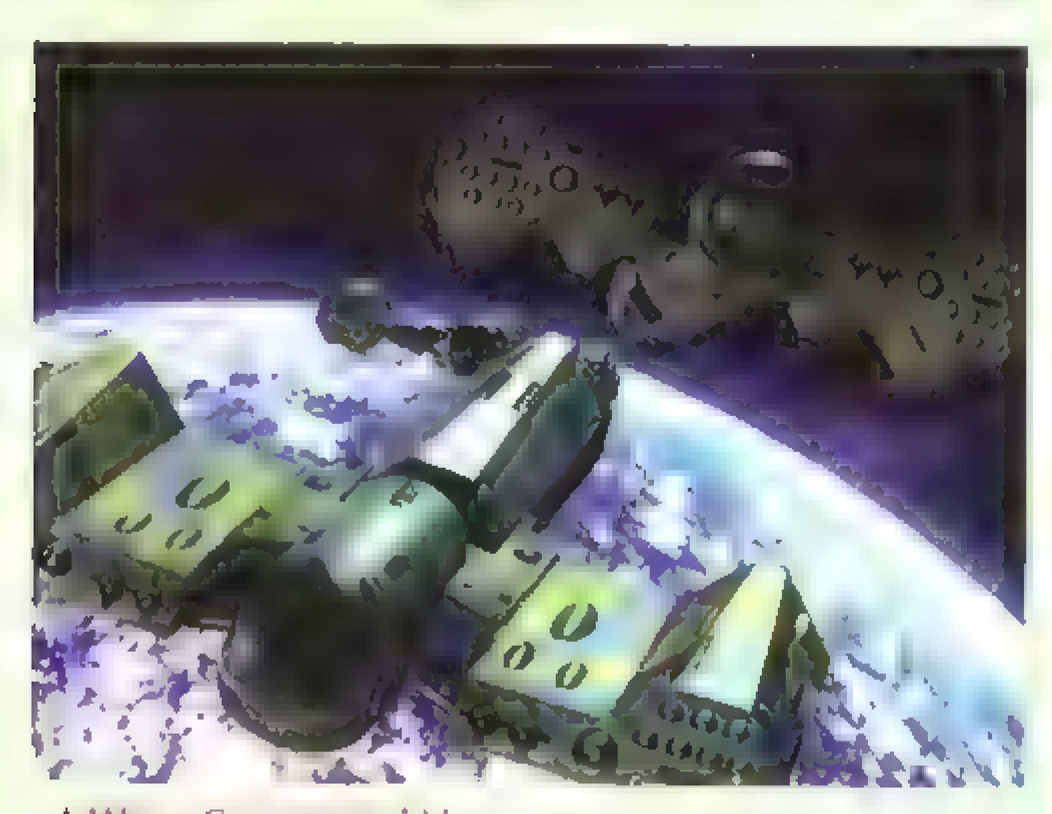

★Wing Command V

在房間中，筆者看到兩部電腦，左邊的一部是普通版本的遊戲，右邊的那一部則是經過3Dfx加速過的

版本。筆者不得不承認，在嘗過3Dfx加速版本之後，就再也不屑一看普通的版本了。加速過的版本中有相當華麗的動態光影效果，當雷射砲射出掠過大型戰艦的機身時，玩家可以看見由雷射所發出的光線照亮了一部份的船身，當雷射消失後，船身又漸漸地暗下來。還有，經過加速後的版本在高解析度的模式時，可以達到每秒45張圖的切換速度，其流暢感真是不可言述。

銀河飛將五代的另一個最大特色，就是遊戲中的母艦都相當巨大，大到就算玩家在很遠的地方，一個螢幕也都容納不下。在遊戲中有許多的任務就是要摧毀這些母艦，以前這一類的任務都是只要鎖定母艦之後放一顆魚雷就可以了，但是現在不一樣了，摧毀一艘母艦可能要花更多的時間才能夠完成，銀河飛將五代的3D引擎可以讓玩家飛入母艦的內部，或是像星際大戰那樣進入外部的壕溝中進行破壞，因此遊戲的變化以及刺激度，比起以往要增加數倍以上。

在遊戲中，每一部不同的戰機都差異極大，以往的銀河飛將中，不同的飛機給玩家的感覺可能僅有在速度及武器上的不同而已；但是在五代中，玩家在玩的時候將可以實際的感受到操作感覺上的不同。有一些戰機的尾部可以左右旋轉，因此在轉彎時的速度較快，有一些戰機的尾部則可以上下旋



★Wing Command V

轉，因此在爬升或是下降時的性能比較好。不同的玩家喜歡駕駛不同的戰機，因此每一個玩家都可以依自己的喜好選擇。

多人連線功能是本遊戲的一大特色。在遊戲中可以允許玩家自行8人同時對戰的遊戲，玩家們可以在這裡分個高下，看看誰才能真正得到“銀河飛將”的稱號。在某一些任務中，要靠多架戰機才能夠完成，通常這時候都是由電腦來操作其它的戰機，但是如果玩家願意，也可以進入多人模式來玩這一些任務。因此，遊戲的多人連線可分為對戰以及合作兩種。

遊戲的音樂在單人模式中，是使用非常壯麗的交響樂團音樂，但是在多人對戰時則變成搖滾樂。『我們發現當玩家在進行多人對戰時，搖滾音樂可以讓玩家感到更想將對方幹掉，也會增加遊戲整體的速度感。』Frank Roan表示：『反之，交響樂團的音樂可以在單人模式中製造出特別的劇情效果，



★Ultima On-Line

因此，我們在遊戲中選用了這兩種完全不同的音樂。』本遊戲預定會在今年的聖誕節推出，不過，我們大家都知道Origin一向喜歡延遲推出遊戲，因此，我們別太過期待它在12月就會推出。



3DO Company&New World Computing

筆者首先來到 Raddison Hotel，一家位於市中

心的大旅館，在這裡Studio 3DO租了一間房間，專門向媒體們展示他們即將推出的強檔遊戲。首先他們展示一個3D即時戰略遊戲Uprising。一開始筆者看到這個遊戲的時候，覺得不怎麼樣，但是看了一段時間之後，才發現這個遊戲其實相當地好玩。

玩家在遊戲中駕駛的是一部多功能的坦克，以3D第一人視角在遊戲的地形中穿梭；當然，玩家的坦克可以發射雷射砲將敵人毀掉，不過，遊戲可不就只有這麼簡單而已。玩家可以在地面設立一個基地，就好像動員終極令那樣，玩家還可以設立砲臺、地對空飛彈、工場…等等的設備。在遊戲中，所有的單位都是使用傳送的方式行動，因此，當玩家只有要足夠的單位，就可以駕駛坦克來到敵人的基地，然後將所有的單位傳送到敵人的基地去進行破壞。

在建造基地之前，第一個要建造的就是主塔。主塔本身是一座大型的發電機，在遊戲中，所有的單位都需要用到電力，因此，只要電力越多，玩家就可以建造更多的東西。主塔本身也有防衛自己的能力，不過當敵人太多的時候，玩家可以暫時將視角切入主塔之內，自己操作主塔的防衛系統。

由於遊戲是即時戰略遊戲，因此玩家不但要有巧妙的戰略技巧，在操作坦克的時候，速度更是相當的重要。由於遊戲是3D的，因此在戰場上所有的戰況看起來都好像在看一部戰爭電影一樣，地面的飛彈向著天空的敵機發射，還有許多的炮火來來往往的，真是精彩無比。筆者實際地玩了一下遊戲，發覺遊戲本身不論是在動作成份或者是策略成份上都占有相當重的比例，而且遊戲玩起來相當緊湊，真是一分鐘都不可以浪費。

據Studio 3DO的公關人員表示，遊戲在正式版推出時將會支援3Dfx等3D加速設備，到時候遊戲的畫面看起來將會更加漂亮。Uprising的設計者是Studio 3DO旗下的Cycolon Studio。本遊戲將預定於今年的年底推出。

有名的New World Computing也是Studio 3DO旗下的一家公司，在這裡他們展出的遊戲是有名的魔法門系列的續集：魔法門六代。在魔法門六代中，他們依然是使用第一人視角作爲遊戲的顯示方法，但是與以往不同的是，玩家可以自由的在環境裡面移動，而不是像以前一樣只能『走直線、轉直角』。遊戲的3D畫面相當漂亮，而且畫面的切換速度也相當快；遊戲的3D引擎相當強大，據現場人員表示，只要能夠使用Lightwave繪製的場景，魔法門六代的引擎就能夠將其顯示在遊戲之中，可見其引擎之強真是不容忽視。由於筆者也訪問過New World Computing，因此筆者將會在專訪New World Computing的文章中，仔細地爲各位介紹這一個遊戲。（專訪New World Computing的文章將會在軟體世界雜誌第101期之後刊登）

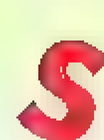
Sir-tech Software



★Sir-tech Software展覽攤位的一角

在離開Raddison Hotel之後，筆者即刻來到展覽會場。筆者來到了Sir-tech Software的攤位，前來接待的是筆者已經認識數年的公關部主任Terri Curtis。首先筆者看到的遊戲是一個類似Diablo的遊戲X-Fire。與Diablo一樣，本遊戲採用了45度固定的視角，讓遊戲的畫面看起來可以比其它隨時變換視角的遊戲更加漂亮。不過本遊戲的主角卻能夠真正的360度的旋轉，不像Diablo的主角只能轉直角，也就是說，遊戲中玩家可以更靈活地使用武器。例如當玩家拿到機關槍時，就可以進行掃射，這就是在Diablo中玩家做不到的事。遊戲使用的顯示模式是高解析全彩的模式，因此畫面的色彩看起來相當漂亮，同時本遊戲也支援Direct Input，也就是說，只要玩家具有支援該介面的壓力式回饋搖桿，就可以在被敵人打中時感受到掌心的震動。同樣地，本遊戲也支援多人連線，可以支援到八人同時在地下城裡面互相廝殺，可說是相當好玩。

另一個即將由Sir-tech推出的遊戲叫作Virus，顧名思義，就是有關於電腦病毒的遊戲。這一個遊戲的一個特別之處，就是遊戲的關卡是因電腦而異的。爲什麼呢？遊戲的關卡製造器會讀玩家硬碟中的檔案系統，依照玩家電腦中檔案的排列製造出數個3D的關卡。所有的檔案在遊戲中都會以3D的方式顯示，玩家必須要在這之中找到所謂的〝電腦病毒〞，並且加以摧毀。Sir-tech的公關人員表示，本遊戲並不會對玩家的檔案造成真正的傷害，因此玩家不必擔心。本遊戲的另一個特點，就是如果玩家的硬碟越複雜，那遊戲的難度將會越高，關卡的大小也會越大。筆者在E3展玩本遊戲時，覺得相當容易，但是在收到Beta版本的遊戲時，載入自己的電腦後，發現根本難到過不了關；後來才知道，筆者的電腦裡有27GB的電腦容量，其中有20GB的檔案，難怪會變成這樣。







Sir-tech另一個著名的遊戲Jagged Alliance也在E3展中展出了其續集Jagged Alliance 2。二代採用的引擎是重新設計全新引擎，因此，遊戲的解像度從以前的低解析256色升級到了二代的高解析像全彩模式。遊戲使用了動態光影的設計，因此在光線的表現上相當生動；除此之外，二代中加入了全新的武器及敵人，在玩法感覺上好像又比較趨向即時戰鬥的模式。

看過以上的遊戲之後，筆者正要離開Sir-tech的攤位，這時，Terri Curtis從後面追過來，擋住筆者的去路。『你這樣就要跑了嗎？我們壓箱底的都還沒有展示給你看咧！』Terri Curtis笑著表示。「壓箱底？什麼好東西啊？」筆者一臉疑惑。『看了就知道！』Terri一臉奸笑。當然，像這種壓箱底的好東西，一定又是藏在什麼小房間之中。果然不錯，Terri帶著筆者來到了一間位於攤位後方的密房，在裡面展示的是…是…巫術8代！

目前來說，巫術8代（Wizardry 8）還在相當早期的設計階段。據Terri表示，筆者在E3展時所看到的遊戲，是在展前3天才匆匆寫好的。8代與前作的最大不同的地方，就是遊戲採用了無限制的第一人視角引擎，就是與Quake一樣的視角。不過遊戲的動態光影設計相當良好，當主角在使用魔法時，玩家都可以看到四周的景物隨著魔法發出光線的不同而改變；例如當玩家使用火球術時，玩家將可以看到火光從近處一直傳到遠處，可說是相當逼真。筆者在會場中只看到了遊戲的引擎，真正遊戲的故事以及內容設定都還沒有完成。不過，在看到了他們使用的3D引擎之後，筆者就對本遊戲充滿了信心。還有，雖然這是一個RPG遊戲，但是他將會支援3Dfx加速卡，筆者也看到了沒有加速的版本，簡直是慘不忍睹。因此，玩家們還是趕快買一片3Dfx加速卡吧！

Diamond Multimedia

筆者來到了Diamond Multimedia的攤位，看到了數個對於遊戲效果有相當助益的配備。首先Diamond Multimedia的Monster 3D就是筆者預計會在97～98年度玩家必備的一片3D加速卡。這一次在會場中，展出的遊戲十個就有九個支援3Dfx晶片組，而Monster 3D正是使用3Dfx晶片組的一片遊戲加速卡。使用過Monster 3D的玩家就會知道，加速版本的古墓奇兵看起來是多麼漂亮、流暢。筆者的電腦裡面就裝有一片Monster 3D，由於目前市面上相當多的3D遊戲都附有3Dfx專用的版本，因此這一片卡受到相當多的軟體支援。在筆者玩過加速版的遊戲之後，再也無法忍受未加速版本的遊戲。Monster 3D到底有多強呢？筆者曾經使用Pentium 100的電腦加上Monster 3D來跑古墓奇兵，在高解析度的模式下可以跑到每秒35張的畫面切換速度。而且，Monster 3D不只是加快速度而已，它有許多的濾網功能都可以使3D畫面看起來更柔和、更加地細膩。



★Diamond Multimedia展覽攤位的一景

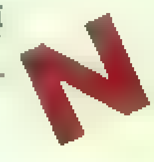
另一片由Diamond推出的產品就是Monster 3D Sound。顧名思議，它是一片3D音效卡。其實很多人為了要享受最好的音效效果，就買了一套AC3的音效設備放在家中，但是，這種設備不是每一個人都能夠買得起的；全套的AC3音效至少要花掉玩家7～8萬台幣，可說是相當昂貴。因此在電腦上面，研究人員發展出了一種只要使用兩支喇叭，就可以製造出聲音從四面八方、上下左右傳來的效果。由於要處裡這種效果需要非常複雜的數學計算，因此如果使用CPU來進行計算，勢必會吃掉所有的CPU資源。Diamond Monster3D Sound晶片組就是擁有能夠計算聲音資料的功能，讓CPU能夠空出來執行一些其它的事件。筆者在會場中親身體驗了Monster 3D Sound音效卡奇妙的效果，真的只靠兩支喇叭，筆者就清楚地感受到聲音的方向。

無論是3D加速卡或是3D音效卡，3D配備在下一年度的遊戲界將會成為玩家必備的遊戲配備。也就是說，如果玩家沒有這一些配備的話，將無法享受到一些好的遊戲。更可怕的是，在這次E3展之中，許多的遊戲設計商都宣佈即將推出的遊戲一定要3D加速卡才能執行。到時候，如果玩家沒有一片3D加速卡的話，就只好看著別人玩GAME了。

NEC

說到NEC，玩家通常都會將其與日本的98系列電腦聯想在一起。但是這次在E3展上，NEC可說是眾人的焦點，因為他們即將推出的Power VR加速晶片組是公認第一片可以與3Dfx互相抗衡的一組3D加速晶片。

在NEC的攤位上，他們設立了八人連線玩The Other Side這一個遊戲，當然，這一套遊戲是Power VR加速過的。筆者也湊熱鬧，跟別人一起進




去玩這一個遊戲。筆者發現這一套遊戲經過 Power VR加速後，效果好上了數百倍，尤其是當筆者向敵人發射雷射時，動態光影的表現更是令筆者驚訝。



★這裡就是NEC的展覽場，在前面設有八臺讓在場的人可以對戰的遊戲設備

目前已有數十家公司以及數百套遊戲聲稱支援Power VR這一套晶片組，而且支援的遊戲全部都是大遊戲。例如A列車5、長弓直升機2、Die by the Sword、Fatal Racing 2、Fifth Element、Die Hard Trilogy、Falcon 4.0、Flight Unlimited 2、MDK、古墓奇兵二代等等數百個遊戲。

Virgin Interactive

這一次Virgin Interactive的攤位完全是封閉式的，它是一個大帳棚的外型，裡面有什麼完全都看不見。在帳篷的入口有一些警衛將人擋住，因為他們只讓有收到邀請函的客人進入裡面。裡面到底是什麼呢？筆者由於收到了邀請函，因此就進到裡面去瞧瞧。到了裡面筆者看到了幾個大字 Virgin Coffee House（Virgin 咖啡屋）。原來，裡面佈置的像咖啡店一樣，有許多的座位，在旁邊還有一個咖啡吧，免費的提供各種咖啡以及各種不同的三明治以及小點心。



★這裡就是Virgin Coffee House，看到那些器材了嗎？這邊的咖啡可都是現煮的喔！

在裡面，筆者能夠一邊喝咖啡、吃點心，然後一邊打還沒有推出的電腦遊戲，氣氛實在是相當不錯。在這裡最引人注意的，就是Resident Evil（惡靈古堡的電腦名稱）的PC版吧！Resident Evil是一個原本由Capton所推出在Playstation上面的遊戲，該遊戲相當受歡迎，光PS版本就賣掉了兩百萬套，因此Virgin決定於今年八月將這一套遊戲移植到PC


★Resident Evil

上面，這是一套3D的遊戲，而目據Virgin公關人員表示，玩家必須要有3Dfx或是Power VR3D加速晶片，才能夠在PC上面玩這一套遊戲。

筆者在Virgin的攤位還看到了動員終極令之Sole Surviver。這是一套利用網路上面玩的多人連線遊戲。遊戲本身看起來與動員終極令差不多，但是不同之處，在於玩家並不是操作全部的單位，而只是操作一個單位，例如一架坦克，或是一個步兵。遊戲的地圖也比起單人版的要大許多，玩家必須要找到敵人的部隊，並且加以摧毀。在遊戲中，玩家隨時都可以看到相當多的寶箱，而這一些寶箱裡面裝有各種不同的升級配備，玩家可以加快移動的速度、也可以加強武器的威力。本遊戲在進行的時候分為兩隊，每一隊都會有一個指揮官，指揮官會對每一個人下達不同的指令，好玩的就是，每一個單位都是由一個真人所控制，因此，指揮官下的命令不一定會被遵守。筆者在那邊玩，只要看到有自己



★展示黑暗王座二的一角

人不遵守命令的，我就會把他幹掉，以示紀律。

另外一個由 Westwood Studio 所設計的遊戲，就是黑暗王座二代：命運守護神。本遊戲在會場中看起來比起筆者到 Westwood 訪問時所看到的版本要好上許多，由於本刊以前曾經報導過這一套遊戲，而且專訪 Westwood Studio 的文章也將會於下一期刊出，因此筆者在此不再累述。

Westwood Studio 在E3時終於秀出了一直不肯公開的遊戲：Blade Runner。Blade Runner 原本是一部相當有名，由哈里遜‧福特所主演的科幻電影，內容是講述由人類所製造的複製人（Replican）失去控制，因此政府命令一些叫作Blade Runner的人將他們全部都消滅。這是一套屬於冒險性質的遊戲，不過只要看過電影的人，應該都能夠很輕易地就完成整個遊戲。這一套遊戲比較不同之處，在於遊戲中的電影情節不是從電影裡面直接拷貝出來的，而是在 Westwood Studio 裡面重新拍攝的。筆者訪問 Westwood 時，他們就正在拍攝 Blade Runner 的過場電影，猜猜導演是誰？就是動畫終極令裡面的那個人獸武Kane啊！在展覽Blade Runner的地方，筆者還看到了一些電影道具，一部是測驗對方是否是複製人的眼部掃瞄器，另一部則是哈里遜‧福特在分析照片時的那一部電視。

迪士尼今年暑假即將推出的卡通“大力士”即將由Virgin推出電腦遊戲。遊戲本身採用左右以及前後的捲動方式，相當的特別，不過的內容則相當簡單，似乎是給年齡較小的玩家玩的

筆者在 Virgin 咖啡屋裡面耗了太久，玩 Sole Suvivier 時也忘了時間，因此當展覽的工作人員來趕人的時候，我才發現展覽已經結束一個多小時了。筆者趕緊回到旅館裡面洗澡更衣，因為今天晚上有相當重要的酒會要參加，是一個不容錯過的盛會。

Activision－The Apocalypse Party

本來筆者士打算在E3報導裡面介紹Activision這一家公司，因為專訪該公司的文章也會在以後的軟體世界雜誌上刊登，但是該公司在E3之前卻寄給筆者一張邀請函，請筆者參加一個名為 Apocalypse 的酒會，在邀請函裡面提到電影明星布魯斯威利（Bruce Wilis）以及美國著名的搖滾樂團POE將會在場，因此筆者強烈地認為當然要報導一番。

筆者再一次的來到位於亞特蘭大市中心的好萊塢星球餐廳。記得筆者來E3展之前，Activision的公關Christian曾經叫筆者要早一點去，因為他們不小心發了太多的邀請函，因此晚去了就算有邀請函也進不去。由於筆者去遲了，因此到達時已有相當多人在外面排隊等著進去。這時，筆者發現在門外擋人的是筆者認識多年的朋友（上次去訪問Activision時還跟他一起出去吃飯），因此筆者套了一下關係，就輕易地進入會場了。

Apocalypse是一套由Activision設計／發行的遊戲，它是屬於一個3D射擊的遊戲，不同的是玩家可



★Apocalypse酒會的盛況

以看到自己的主角在畫幕上面做各種動作，所謂遊戲的主角，當然就是經過3D繪圖仔細製造出來的布魯斯威利。這一套遊戲Activision取得了布魯斯威利的肖像權以及其背書推薦，因此遊戲內容一定是相當精彩。筆者在會場試玩了一下，遊戲共有兩組控制，一組是移動主角的動作鍵，另一組則是移動武器的動作鍵。遊戲中玩家不但可以自由移動，武器也可以同時往不同的方向發射。也就是說，玩家可



★布魯斯威利在酒會中致詞

以一邊向右走，但是一邊向前方掃射。這是一個相當新奇的設計，感覺上相當不錯。

筆者一早就來到表演臺前面佔好位置，等到布魯斯威利一出現的時候，眞可說是全場瘋狂。筆者趕緊照了幾張相片，不然的話筆者一定會被瘋狂的人潮擠死。布魯斯威利在酒會中講了許多話，他提到了有關最新的電影〝第五元素〞以及他進入電影界的經歷。最後他表示他相信電腦遊戲界以及電影界總有一天會互相合作的（筆者註：雖然很多人說電影界會與遊戲界合而為一，但是目前這兩個業界卻是水火不容，筆者上一次去多媒體研討會時（Multimedia Conference），就親眼看到遊戲界人坐一邊，電影界的人坐在另外一邊，火藥味相當濃。），因此他帶頭以電影界演員的身份出現在遊戲之中，希望當遊戲推出之後，大家一定要捧場。

緊接著布魯斯威利的致詞之後，就是搖滾樂團POE的表演。POE在美國相當有名，是屬於重金屬樂團，團員包括一個鼓手、一位吉他手、一個拉大



★搖滾樂團POE表演的情況

提琴的貝斯手、以及一個相當漂亮的女主唱。當他們開始表演之時，全場可說是瘋狂之至。很多人都喝醉了酒，加上遊戲界的人本來就都不太正常，再加上搖滾樂刺激，全場的人都失去了理性，開始跳舞亂叫；更令筆者驚訝的是，還有一些男男女女開始脫衣服，筆者當時眞是不敢相信，到了後來才有人跟筆者說，美國人只要一高興就會開始脫衣服，你只要看看每一次球賽到了高潮時，就會有人跳到場上裸奔，就是最好的證據。

當筆者回到酒店中，因為今天在 Virgin 那邊喝了七杯咖啡，因此死也睡不著，所以，筆者只好〝再一次〞來到樓下的〝咖啡廳〞，一邊喝咖啡，一邊寫稿子。（註：現在想想，筆者自己眞混帳！明明是因為咖啡喝太多睡不著，結果還到樓下喝咖啡！）



LucasArt Entertainment

筆者一到會場，就來了LucasArt的會談室，為什麼說是會談室呢？因為看來LucasArt並不想展示他們的產品給大家看，因此他們最會場旁邊租了一個房間，只讓媒體記者入內。筆者一進到裡面，就



★LucasArt的展覽場地是採取封閉式的

看到了好多新的遊戲，就連最受歡迎的冒險遊戲〝猴島小英雄〞3代也在展出之列中；在任天堂64上面大受歡迎的Shadows of the Empire也即將推出電腦版，還有一些有關星際大戰的遊戲，都在這次LucasArt的展覽之列。

Dark Force是一套類似Doom的3D動作遊戲，這次在E3展中，LucasArt展出了其二代。這是第一套玩家可以使用光劍的星際大戰遊戲。遊戲本身的3D引擎是全新的，而不是一代引擎的修改版。玩家扮演的角色不是路克，而是一個叫作Kyle Katarn的傭兵，為了要打倒邪惡的 Empire ，他踏上了成為Jedi Knight的路程。筆者看到遊戲中可以使用光劍與其他的敵人鬥劍，感覺相當地棒。在星際大戰中提到的Force，在Jedi Knight（Dark Force 2的名字）中也將可以讓玩家自由操控。遊戲的3D引擎功能相當強大，如果玩家擁有3D加速卡的話，畫面效果將會變得更好。多人連線也是本遊戲的一項功能，玩家們若要看看誰才能夠擁有Jedi Knight這個稱號，只要連線拼個你死我活就可以知道。

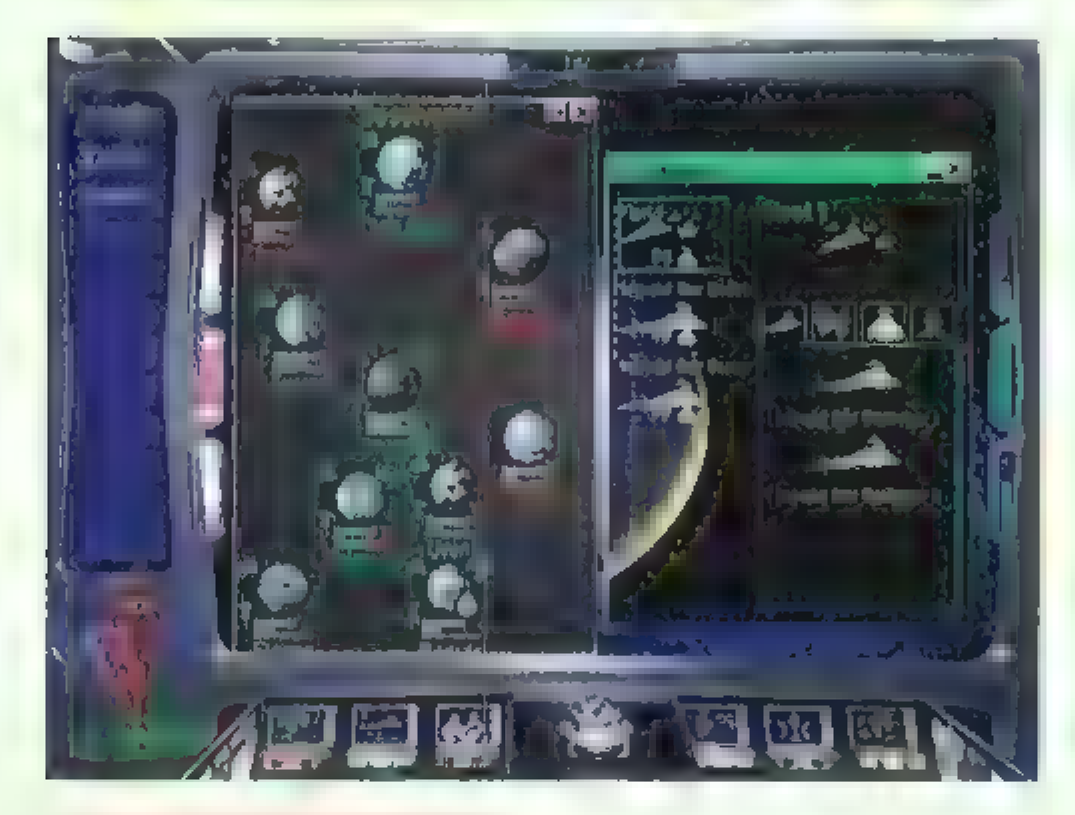
邪惡的海盜LeChuck又回來了！在猴島小英雄3代中，遊戲的顯示改成使用高解析度全彩的方式，加上LucasArt美工人員一向有名的繪圖功力，遊戲的畫面看起來是前所未見的細膩。在3代中，主角不小心將Elaine變成了一座銅像，玩家的必須在遊戲之中想辦法找到解開法術的辦法，同時對付邪惡的LeChuck，不然的話，主角所愛的Elaine就會變成LuChuck的新娘子。遊戲的音樂是筆者最難忘的一個部份，在以往LucasArt的遊戲音樂就很不錯，但是玩家必須要有音源器才能夠聽得到；現在LucasArt最新的遊戲音樂都採用數位音軌的方式錄



★The Curse of Monky Island

表，因此只要玩家有音效卡，就可以聽到最佳化的音樂。猴島小英雄3的音樂相當能夠搭配一些場景的氣氛，聽起來也非常輕鬆愉快，讓筆者玩的時候能夠融入情境之中。本遊戲預訂將於今年秋天推出，不知道會不會被中文化呢？

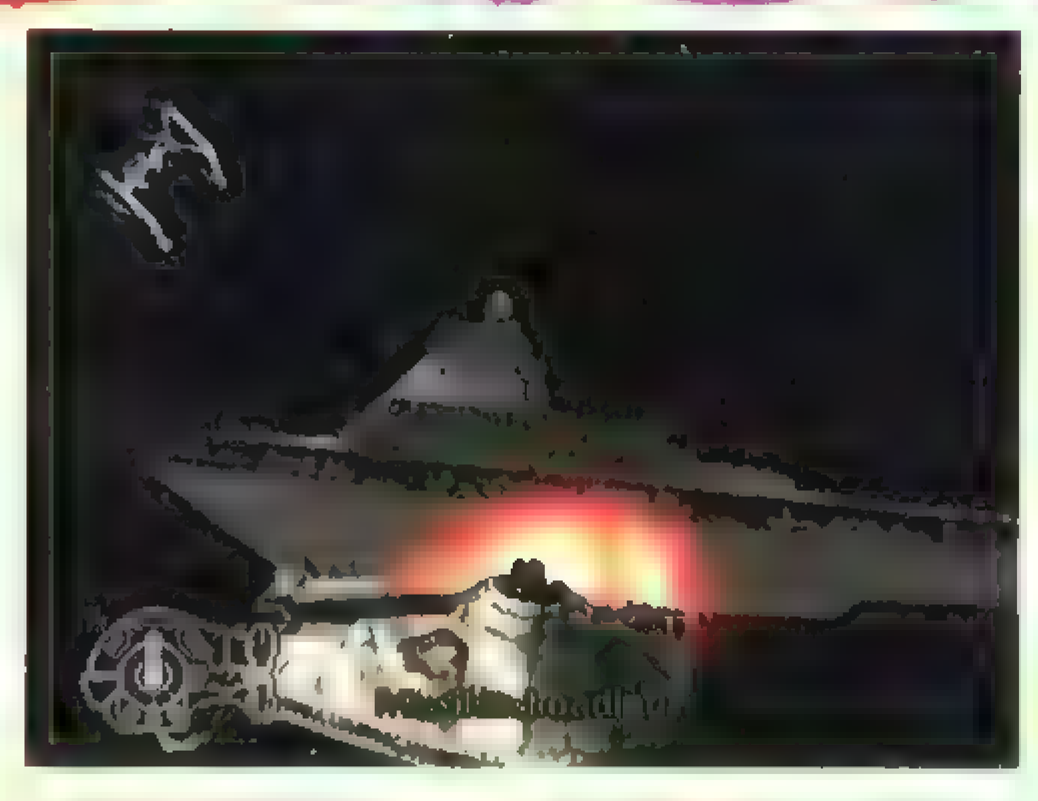
Star Wars Rebellion是一個利用星際大戰的背景所發展出來的一個戰略遊戲。本遊戲分為兩個部份，分別是策略以及戰略兩個部份。在策略的部份，玩家必須要在星球之間分派資源、調派軍隊，



★STAR WARS Rebellion

而戰略的部份就是當兩個不同陣營的軍隊在某一處相遇時，玩家就要扮演指揮官的角色，到該處去調度軍隊進行即時戰鬥的遊戲。玩家必須要能夠巧妙地在自己的領土內分配資源才能夠百戰百勝。本遊戲將於今年年底推出。

Shadows of the Empire是一個從任天堂64上面移植過來的遊戲。由於任天堂64具有相當強大的3D加速功能，因此電腦版的Shadows of the Empire要求玩家一定要有3D加速卡才能夠玩。在Shadows of the Empire中，玩家可以實際感受到一些在電影中看到的高速戰鬥以及追逐，是屬於一個3D射擊遊戲。本遊戲將會於今年的聖誕節推出，玩家們得趕快去準備一片3D加速卡。



★STAR WARS-Shadows of the Empire

Accolade

Accolade這一次在E3展中也一樣是在秘密的小房間中展出他們的遊戲。其實在今年的E3，Accolade只有展出一個遊戲，那就是最新的Test Drive 4遊戲。筆者同時看到PS以及電腦版的遊戲，令人驚訝的是，電腦版本看起來居然比PS的版本要好多了。以前在玩人家的Daytona USA時，就感嘆電腦不知道要哪一天才會有像那樣的效果，在看到了新的Test Drive 4遊戲之後，筆者感覺它的3D畫面無論是在細膩度或者是流暢度，都是Daytona USA無法望其項背的。在Test Drive 4中，玩家將會有10部名車可以選擇，包括了1997 Corvette、1969 Camaro、1970 Chevelle、1967 ShelbtyCobra、1998 Dodge Viper GTS、1971 Plumonth Cuda 426、1998 TVR Cerbera及1995 Nissan 300ZX…等車，跑道則有六種不同的環境，包括京都等城市。

本遊戲在PC上執行時，玩家必須要擁有3Dfx加速卡才能夠享受到全部的效果。筆者看過加速版本的車身，真是十分漂亮，在經過隧道時，遊戲的動態光影效果還能夠讓隧道中的燈光照在車身上。整個遊戲玩起來的感覺比起Daytona USA要好得多。當然，筆者也看到了未經加速的版本，雖然說速度看起來差不多，但是畫質看起來就差了很多，不但車身看起來有多邊型一片一片的感覺，經過隧道時的燈火也僅是一點亮點而已。遊戲本身支援8人連線，玩家們可以享受互相以名車競速的感覺；由於是在電腦之中，因此，玩家們想要鬥車也不必擔心之後修車的費用。本遊戲是這次在E3展中少數讓筆者覺得在科技上有突破的遊戲。

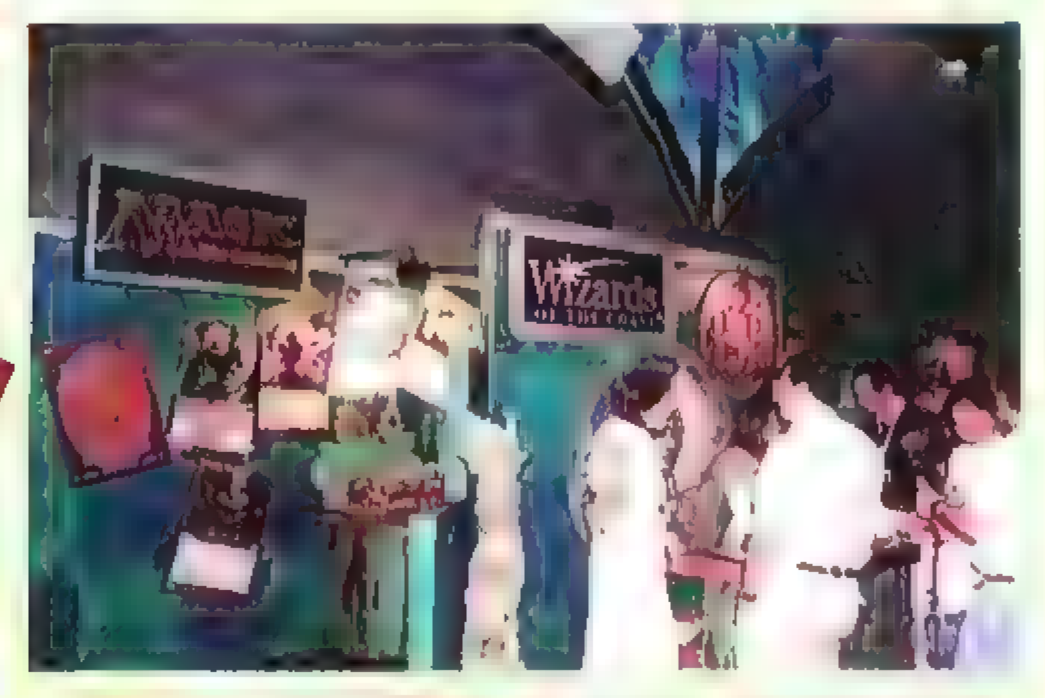
據Accolade的公關人員表示，他們也即將推出燃燒的野球6代，但是由於Beta版本的遊戲在E3展之前來不及設計好，因此沒有可以展出的東西。但是他們表示，六代支援3D加速卡，玩家將可以享受

到高速流暢的畫面捲動。也就是說，當玩家把球打出去的時候，遊戲的視角會向球場上面拉，直到整個球場都容納在畫面上為止，而不只是在球打出去之後，直接就切換到整個球場的畫面。聽起來6代應該是相當不錯。

Nova Logic

Nova Logic 展覽場地一樣是封閉式的。當然了，很多公司都不願意將未完成的產品公開展示給大家看，因此仍在Beta版本的遊戲，就只讓媒體人員看了。在會場中 Nova Logic 僅僅展示了一個遊戲，那就是 Armored Fist 2。這是一個坦克車的遊戲，玩家將可以駕駛美國的M1A2 ABRAMS坦克，在由Voxel Space 2所繪製的地形上面，對敵方的目標進行探測與破壞。玩家在遊戲中可以執行到超過35個遍佈在世界各地的任務。在戰場上，玩家必須要步步為營，因為敵軍可能在戰場上面埋了許多炸藥以及障礙物；遊戲之中的人工智慧也是相當高明，電腦會使用各種的戰技陣形來對付包抄玩家，因此玩家要相當注意。遊戲支援八人連線，每一個玩家在多人模式時又可以同時操作四架坦克YA因此，在戰場上一次將會有32輛坦克互相開火。在多人模式時，玩家不但駕駛技術要好，而且在戰術上也要詳細考慮，如此才能夠百戰百勝。

Wizard of the Coast



★發行Magic的公司Wizards of the Coast也在E3會場設攤展示

這一次 E3 展中，發行魔法風雲會的公司 Wizards of the Coast 也前來參展。當然，他們依然是展出那些紙牌。不過，這一次 Wizards of the Coast 在會場上宣佈了一件事驚動了大家，那就是他們即將與推出 Advanced Dungeon and Dragon 的 TSR 公司合併。如此一來，紙上遊戲的王座當然就屬 TSR 莫屬了。

Mixx

Mixx是一家美國的雜誌出版社，這一次E3展覽上面他們推出了一份日本漫畫週刊，就與玩家們在臺灣看的少年快報以及TOP是一樣的。這雜誌裡面收錄了美少女戰士以及寄生獸等等翻譯成英文的日本漫畫。由於如此，他們請來了幾位女孩子，各自扮成了美少女戰士，在會場進行跳舞的表演並且宣傳。好笑的是，記不記得筆者在訪問 Blizzard 的文章中，提過 Blizzard 的工作人員都是日本漫畫、卡通迷嗎？當那些美少女戰士在跳舞時，筆者就看到旁邊站了一大群的 Blizzard 遊戲設計師，目不轉睛地盯著她們看，真是讓筆者感到相當有趣。

由於展覽最後一天時間較短，因此比較沒有什麼時間可以看展。其實，這一次E3展中，筆者還看到了許多好玩的遊戲，但是由於篇幅有限，因此筆者只挑出最好的遊戲來寫。其它的，筆者再想辦法用其它的型式為各位報導吧！



★美少女戰士們在會場進行跳舞表演



結論

今年的E3展整體來說，比起去年的要好上數倍，不但白天的展覽很精彩，就連晚上的節目也是相當緊湊，可說是目不暇給。據筆者所了解，明年98年度的E3展覽將仍會在亞特蘭大舉行，到時候筆者一樣會為各位作綜合的報導。

在今年的E3展，筆者深深地瞭解到，如果玩家們想要能夠真正好好的享受下個年度的電腦遊戲的話，一定要具備3DFX加速卡以及Force feedback搖桿。筆者相信，在98年度3D加速卡將會是電腦的標準配備。



企劃編輯／李永治

軟體世界雜誌終於出刊到一百期了！對國內的遊戲界來說，這是一件難能可貴的盛事；由贈閱的薄薄一張紙、雙色印刷的十六頁小刊物到現在各位手中四百餘頁的厚然大物，由印製一兩千份到目前的五萬本，這一段長達八、九年的光陰，筆者也由當初未服兵役的年輕小伙子到現在的三十而立，真是感觸良多。

為了讓所有讀者都能夠體會並分享我們的成長過程，本次的專題企劃將分為三部份。

『歷史的腳步』敘述了從軟體世界雜誌的前身──『軟體世界追踪』誕生到現在之間的成長過程，同時也提到在時代的激烈變化之中，雜誌是如何由一本廣告刊物演變為現在的電腦遊戲專業雜誌。

『結伴走天涯』收錄了雜誌從創刊到現今，所有曾經出現過的專欄介紹，在這些五花八門、無奇不有的專欄之中，各位將能夠看到軟體世界雜誌從以前到現在的內容如何改變，而各個專欄又是如何出現或消逝的。這一部份花費了編輯部極多的心力來整理，想瞭解軟體世界雜誌的讀者千萬別錯過！

『舊人論往事』則請在編輯部中資格最悠久的本刊總編輯李勿陽先生、以及從未缺席的資深特約作家──黃啓禎及葉明璋兩位骨灰級玩家，談談他們是如何與軟體世界雜誌一同成長的，並在此做一個歷史的見證人。

最後，希望在兩百期時，還能與各位見面！

整理／李永治



歷史的腳步

雜誌大事記

1984/12	智冠科技有限公司成立，對外的名稱為『軟體世界』
1887/5	廣告刊物『軟體世界追蹤』單張版開始贈閱
1988/4	軟體世界雜誌的前身『軟體世界追蹤』正式發行
1988/7	軟體世界追蹤第二期出刊、為32P
1988/12	軟體世界追蹤第五期出刊、外加封面
1989/4	軟體世界創刊號發行
1990/1	雜誌部門正式由開發課獨立而出
1992/5	軟體世界雜誌大幅改版
1994/2	推出70&71期合訂本，並第一次附贈光碟
1995/7	軟體世界雜誌往後開始附贈光碟
1995/11	雜誌社由覺民路舊址搬到現今之楠梓路現址
1997/7	軟體世界雜誌100期

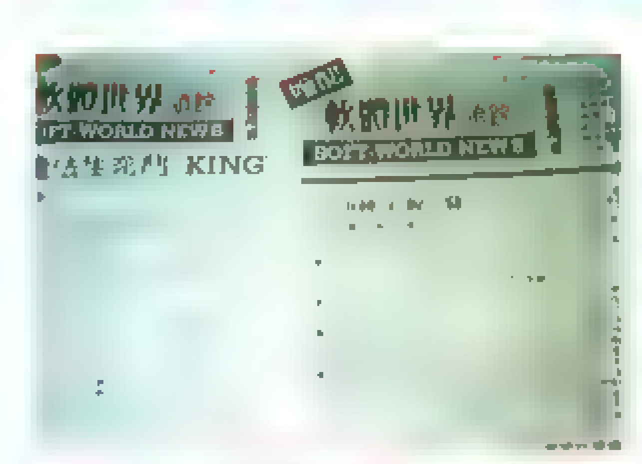
軟體世界的誕生

在台灣電腦遊戲界中，相信『軟體世界』應該很少人不知道吧！在電腦遊戲界中一向擁有大老地位，以『軟體世界』為對外標誌的智冠科技，與『軟體世界雜誌』之間究竟是什麼關係呢？以下將為讀者揭開這層神秘的面紗。

在民國七十年左右，那時電腦最流行的是8BIT的APPLE Ⅱ，而遊戲則是使用錄音帶來儲存，要玩時再讓錄音機將遊戲『放』進電腦中，往往要玩一個小不隆冬的GAME都得花數十分鐘來載入。由於當時亞洲唱片也曾經製作並銷售這一類型的遊戲錄音帶，所以在這一些已有十數年歷史的錄音帶中，或許還可以看到『亞洲唱片』字樣。

後來亞洲唱片鑑於玩電腦遊戲的消費者愈來愈多，而且5吋磁碟機也開始普及，因此便成立『智冠科技有限公司』，對外以『軟體世界』為名，並開始製作平價版的遊戲磁片；在那段1片80元、2片150元、3片230元的廉價時代，的確吸引了不少人開始玩起電腦遊戲，也為往後台灣的電腦遊戲界產生了重大的影響。那時所謂的『軟體世界』，還只是依附在亞洲唱片中的一個小角落哦！

軟體世界追蹤成立



◆最早期的軟體世界追蹤

由於玩電腦遊戲的消費者有日漸增多的趨勢，加上當時北部的遊戲界龍頭精訊也發行自己的刊物，因此智冠科技便決定發行一份簡單的刊物，來吸引更多的消費者；後來在公司內部的共識之下，在民國76年5月左右，軟體世界追蹤（以下以內部習用稱呼，簡稱追蹤報導）便誕生了。起初追蹤報導本為單張的不定期快報形式，後來在民國77年4月時，變更為小型的16頁薄本，並定位為會員刊物，只要繳交120元的會費，便可以成為『軟體世界』的會員並贈閱一年期的追蹤報導。這時候追蹤報導的定位，是成為『軟體世界』的會員刊物，專為『軟體世界』的元老（當時稱為發燒友）服務。由於當時屬於贈閱性質的刊物，所以頁數只有薄薄的16頁（第2號後改為32頁），並採用當時較流行的、既節省成本而又不失效果的雙色印刷。



◆民國78年時筆者與公司其他同仁之合影



◆當時雜誌社就窩在此處

後來由於追蹤報導的成本入不敷出，原本的製作單位遂有停刊之建議，但當時在軟體世界內的筆者認為這無疑是開倒車，便在公司會議中建議將不定期的追蹤報導升格為定期的雜誌，並擬出三種銷售方案以平衡其自身開銷，讓刊物能夠永續經營。後來在業務部支持之下，追蹤報導由筆者接下其文字編務（因此被友人戲稱為苦代主編），在公司內的開發課之下另行成立追蹤組，然後開始著手計畫刊物轉型之事。不幸的是當一切時機日趨成熟時，筆者接獲兵單通知，只好將這個燙手的山芋交給謝明奇先生（現今在訂閱雜誌劃撥單上的戶名）接手了。在此要感謝當時許多同仁為追蹤報導所付出的辛勞，才能讓現今的軟體世界雜誌得以順利出生。

軟體世界雜誌誕生

當許多繁雜事情大致處理妥當之後，軟體世界終於在民國78年4月8日出現在市面上。以64頁雙色印刷外加一張薄薄的封面封底，售價定爲40元，對當時的電腦遊戲界產生了非常重大的震撼，同時也奠定了『軟體世界』在玩家心目中的地位。當時雜誌在總編輯謝明奇先生及企劃史提芬先生的努力之下，再加上開發課及美術課衆多同仁的全力協助，可說是深深地進入當時每一個玩家的電玩世界中，伴過這時期的許多玩家渡過了無數快樂的時光。

在民國89年的時候，公司有鑑於雜誌的業務量日漸繁重，決定讓雜誌部門從原屬的開發課分離出來，成立一個獨立完整的雜誌製作部門，這時由李初陽先生接下總編輯一職，開始了軟體世界雜誌的另一番發展過程。



◆小小房間內擠了十幾人

雜誌轉型期

雖然軟體世界雜誌在許多玩家的心目中一直擁有相當的地位，不過隨著電腦遊戲世界（美國知名電腦遊戲雜誌之中文版，於民國80年8月創立）、電腦玩家（與英國知名電腦遊戲雜誌PC GAMER合作，於民國80年8月8日創刊）及新遊戲時代（和美國知名電腦遊戲雜誌PC FORMAT及PC GAMER合作，於民國82年7月1日創刊）三本同性質的友刊陸續進入市面之後，開始了電腦遊戲雜誌的新戰國時代。

雖然各家雜誌各有各的特色，但軟體世界雜誌憑著長久以來衆多讀者的支持，銷售量耷直居於首位；不過也難免在相互競爭之下受到相當的震盪，其中最引人非議的，便是軟體世界雜誌被一直認爲是智冠科技的傳聲筒，不夠公正客觀。爲了扭轉外面對軟體世界雜誌的形象，當時在雜誌課課長P仁便一致努力地與其它遊戲廠商接洽，不僅開始刊登其它公司遊戲的廣告及報導，也逐漸走向中立報導的立場；幸好開明的王俊博總經理能夠諒解軟體世界雜誌因應市面競爭的立場變化，並由各方面來協助雜誌的發展，所以軟體世界雜誌才能日趨客觀公正。當然在這時期還各位讀者的持續支持，才能讓軟體世界雜誌能夠在這段最艱苦的時期轉型成功。

多媒體時代來臨



◆擴建路現址，在13F哦！

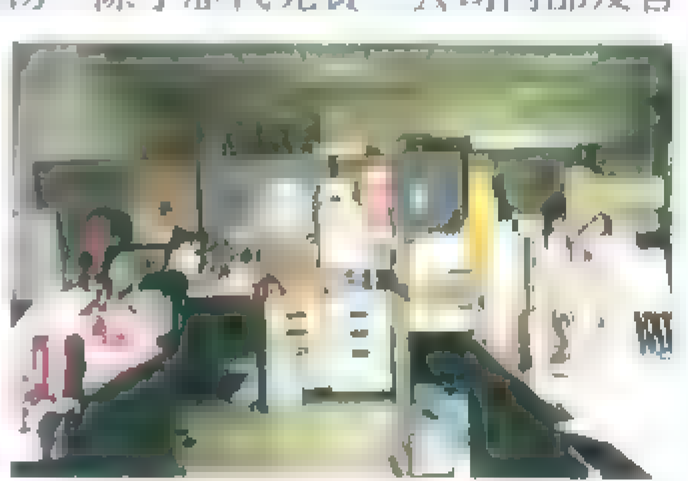
在經歷了無數的改變發展之後，隨著多媒體時代的來臨，編輯同仁們又遇到了另一個難題：要不要做光碟？自從70、71雙期合訂本外加光碟的方式獲到極熱烈的反應之後，雜誌內部便醞釀著製作光碟的聲音；最後在衆多評估之下，軟體世界雜誌於民國84年7月開始附贈光碟，讓雜誌由平面報導邁向多媒體的時代，也讓讀者在欣賞精彩的雜誌內容之餘，還能夠觀看動畫的遊戲展示及試玩各種新奇有趣的最新遊戲之試玩版。

一百期的到來



◆現代化辦公環境

在經歷了近十年的時光，軟體世界雜誌由一本薄僅16頁，印製量僅有兩千份的迷你期刊物，成長到現在厚達400頁，實銷量突破四萬本的全彩刊物，除了歷代先賢、公司內部及各家廠商的支持之外，最重要的還是各位讀者從以往到現在的愛護及支持，雜誌才能有今天的地步。身爲草創期成員之一及現今製作人員之一的筆者，可說是感慨萬千。從今以後，軟體世界雜誌將以另一番全新的風貌與各位讀者見面，也希望大家能夠繼續支持下去。



◆美麗可愛的編輯部同仁

願軟體世界雜誌能成爲你玩GAME時的最佳伙伴！



◆社內大事皆在此地公佈

整理／李永治

百期專欄回顧

經過了八年多的時間，軟體世界雜誌在這一百期的內容上，也隨著時代的變遷而有相當大的變動，其中也有不少相當出色的專欄出現，以下將為各位讀者介紹軟體世界雜誌在這一百期之間各個常態性專欄之來龍去脈，以及它們的精彩之處；另外由於為了迎接一百期的到來，軟體世界雜誌特地將所所有專欄的名稱重新命名，因此以下也會介紹到一百期以後各個新專欄的名稱及定位。



新遊戲介紹

新震撼、NEW FILES



由於軟體世界雜誌在創刊之初，身負著為智冠科技之『軟體世界』所出的遊戲打打知名度的責任，所以在介紹新遊戲的專欄部份一向是本刊的主力專欄之一。在創刊期時本專欄的名稱為「新震撼」，以介紹『軟體世界』出品的遊戲為主；後來在第5期時改名為『NEW FILES』，製作從雙色頁改為彩色頁，更增添了專欄的可看性。

強片預告



除了一般的介紹專欄之外，在20期時本刊另外推出了一種以遊戲海報為主的『強片預告』專欄，以不同的方式為『軟體世界』即將出版的遊戲做宣傳，其風格頗類似現今的遊戲廣告。

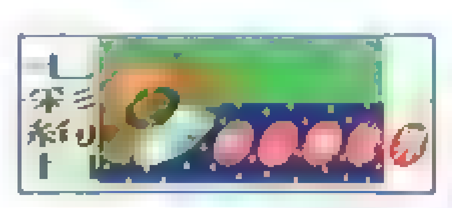
SUPER NEW FILES、超級檔案夾



在55期時，新遊戲的介紹部份除了『NEW FILES』之外，還增加了『SUPER NEW FILES』的部份以取代原先與廣告性質相近的『強片預告』，原意是針對較新、較熱門的遊戲做特別的報導；不過有鑑於當時國人自製的遊戲愈來愈多，因此在68期時便將『NEW FILES』的名稱改為『超級檔案夾』，專門介紹國內自行開發或改版的遊戲，『SUPER NEW FILES』則報導有關國外所製作的遊戲，並將遊戲相關資料以表格方式製作，以達到更清晰易懂的效果。



七彩絢目的光碟世界



另外在民國82年左右，由於當時的光碟版遊戲開始流行，因此本刊在52期時開闢了『七彩絢目的光碟世界』專欄，專門介紹以光碟版的各項遊戲軟體。後來隨著時代進步，光碟版遊戲已儼然成為遊戲界的主流，因此在78期後便將其合併到『SUPER NEW FILES』及『超級檔案夾』兩專欄中。

NEW GAMES STATION、辣片追緝令

在本刊一百期的時候，『SUPER NEW FILES』改名為『NEW GAMES STATION』，『超級檔案夾』則改為『辣片追緝令』，基本上性質仍和以往一樣，不過在資料取得上將有一些新做法，因此往後的遊戲報導方面將會更快、更廣泛。

日本遊戲報導

98精品店前期、DOS/V最新遊戲介紹

因為以往的日本遊戲大都在其獨特的98系列電腦上做為主要遊戲平台，與一般我們所用的IBM PC系列有相當大的差異，所以除了幾個買得起9801電腦的玩家或偏好日本遊戲畫風的遊戲迷之外，國內一直很少人去注意到日本遊戲的發展。但自從日本遊戲開始製作可





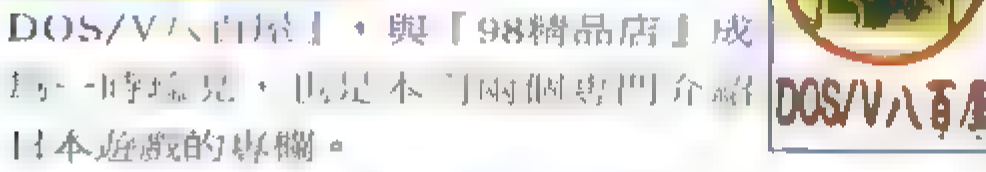
在IBM PC上執行的DOS/V版本後，因為有人開始引進到國內，所以也慢慢引起國內玩家的注意。有鑑於此，軟體世界雜誌由58期開始開闢兩個專欄，就是『98精品店』及『DOS/V最新遊戲介紹』。『98精品店』為介紹日本98系列電腦上的遊戲，由國內資深作家兼遊戲製作人GRX所執筆，以獨特的編排手法及唯美而略帶H風格的遊戲畫面，成為本刊內最受歡迎的專欄之一。『DOS/V最新遊戲介紹』則以DOS/V版本的日本遊戲為主，在初期並沒有特定作家專門負責，不過也頗受讀者所喜歡。

98精品店後期、DOS/V八百屋



由於『98精品店』頗受歡迎，因此從64期加入店長GRX的手繪漫畫之後，頁數也逐漸增添到8頁，成為本刊重要專欄之一；『DOS/V最新遊戲介紹』則在RXZ成為主力作手之後，也逐漸壯大規模，隨之在77期正名為『DOS/V八百屋』，與『98精品店』成為一時瑜亮，也是本刊兩個專門介紹日本遊戲的專欄。





JR新幹線

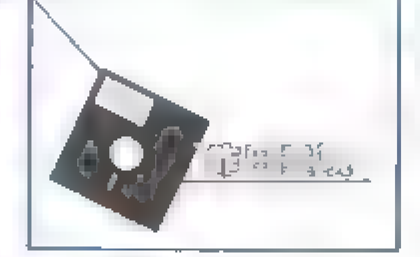
隨著WIN 95的興起，日本遊戲的主力開始轉向WIN 95平台上，更使得整個日本遊戲生態起了重大的變化。為了更切合實際，同時也因為兩名店長本身的工作及課業日益繁重，本刊從89期開始將『98精品店』及『DOS/V八百屋』兩個專欄合併為『JR新幹線』，由筆者擔任列車長，專門介紹日本系列的遊戲。由近幾期的專欄內容及日本著名雜誌LOGIN來看，DOS/V已經成為明日黃花，未來的日本遊戲將是WIN 95版本的天下。

ゲーム　FOCUS

在一百期來臨之時，『JR新幹線』將改為『ゲーム FOCUS』，而且其格式改成為類似國內外遊戲報導的編排，並將其位置挪至本刊前半部的版面。在未來國內、歐美及日本三方面的遊戲資訊，將會成為『軟體世界雜誌』報導新遊戲的三大專欄。

遊戲另類報導

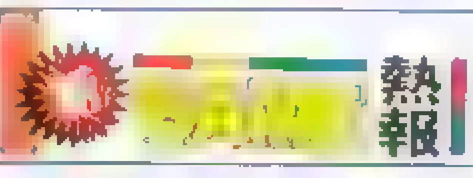
昨日重現、電腦遊戲精品回顧



電腦遊戲精品回顧

在5、6期曾登場過的『昨日重現』專欄，目的是讓讀者以修改遊戲的方式，能夠回味一些以往較難的名遊戲；後來在36期時，該專欄以『電腦遊戲精品回顧』的名稱再度出擊，而且性質也轉變成介紹一些較出色的舊遊戲。不過該專欄後繼乏力，在43期驚鴻一瞥之後就再也沒出現過。

新GAME熱報



由於某些遊戲大作的消息在資料尚不足以製作正式報導稿之前，使值得讓玩家先睹為快，因此在50期時便增加了『新GAME熱報』專欄，讓這些作品在尚未成形之前，便先在這個專欄中提前曝光。後來在遊戲消息的取得速度日趨穩定之後，『新GAME熱報』便轉型為深入式的報導，讓某些值得期待的作品在一般報導的形式之外，還可以做更深入的介紹。後來由於市面上的遊戲日漸增多到氾濫的程度，為了擴大主要遊戲報導的版面及種類，在94期便暫停『新GAME熱報』專欄。

β－TIME



另一種另類報導，則是經由作家測試國內外尚未上市的最新遊戲之後，以第一時間內所撰寫的『β-TIME』專欄，也就是所謂的β版測試報告。在75期問世以來，由於一來願意提供β版的公司並不是很多，再則因一直與當時的『新GAME熱報』性質相近，所以為了幾期之後便只有上台一鞠躬。

封面故事



由於以往軟體世界雜誌屬於『軟體世界』為商標的智冠科技，因此關係相當密切，雜誌的門面兼最佳廣告區──封面也一直由『軟體世界』的遊戲海報為主，不過隨著軟體世界雜誌與智冠科技之間的行政體系重新調整之後，『新而獨立』的軟體世界雜誌除了立場更加公正客觀之外，封面更成為各家遊戲廠商所逐鹿之目標。為了讓讀者更瞭解當期雜誌封面所使用的遊戲之來龍去脈，本刊於95期開始增加『封面故事』一欄，將登上封面的遊戲介紹給讀者瞭解，並且讓大眾知道這些精挑細選的遊戲有何出色之處，能讓

編輯群同意其上封面而不失本刊面子。

封面大賞

當一百期推出之時，『封面故事』的名稱將改爲『封面大賞』。

市面遊戲介紹

遊戲衛星台



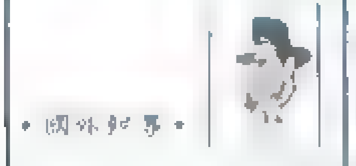
在軟體世界雜誌早期仍專門報導『軟體世界』所出版的遊戲時，編輯部爲了讓讀者也能夠獲得當時市面上其它公司剛上市的遊戲之最新資料，便從38期開始新增『遊戲衛星台』專欄，用來刊登各遊戲公司所出版之最新遊戲資訊，其資料來源則是由各遊戲出版公司自行提供。後來市面的遊戲公司日漸增多，由於要爭取資料的時效，該專欄便改由編輯部自行撰寫，如此一來不僅可以確保資料來源的穩定性，同時也可以更保證介紹文章的客觀性。

遊戲便利屋

在一百期之後，『遊戲衛星台』將換名爲『遊戲便利屋』，版面編排方式也將略有變動。

國內外特別報導及最新訊息

國外報導、國內報導、新GAME俱樂部、人物專訪、製作單位專訪



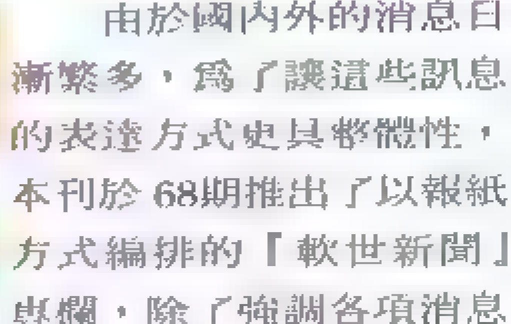


爲了讓讀者得知國內外的各種最新相關資訊，在本刊草創時期，便開闢了『國外動態』（隨後更名爲『國外報導』）及『國內報導』。由於當時限於人力及物力，有許多國外的第一手資訊不易取得，所以大都採用國外雜誌的譯稿，而國內的報導部份則由編輯部同仁自行到各地採訪報導。後來由於各種報導的內容趨向五花八門，遂演變成各種專欄，如『戰情室』、『新GAME俱樂部』、『人物專訪』、『製作單位現身說法（專訪）』等，內容除了採訪國內外各項展覽及某些新作的最新台訊外，也有國內外各遊戲公司人物或製作單位的專訪、相關業界中最新消息…等。



軟世新聞、特別報導





由於國內外的消息日漸繁多，爲了讓這些訊息的表達方式更具整體性，本刊於68期推出了以報紙方式編排的『軟世新聞』專欄，除了強調各項消息的報導性質外，也規劃了各種版面，讓各種大小新聞都能夠在專欄中完全表達。至於一些國內外的展覽報導，則改用『特別報導』的專欄予以刊登，以更深入、更完整地將其內容報導給各位讀者。

軟糖報報

隨著一百期的到來，『軟世新聞』將採用更平易近人的『軟糖報報』之名稱，同時也將增添許多新版面，成爲全方位的業界報導。至於以報導國內外展覽或其它特殊事物的『特別報導』，則因爲題材在各期雜誌中皆有不同，故保留其名稱。

綜合遊戲報導

GAME在燒

GAME在燒

爲了讓一些較特別的遊戲能更完整地讓各位讀者瞭解其內容，因此在13期時雜誌增添了『GAME在燒』專欄，主要是提供某些作家在實際玩過某個遊戲之後，所做的一些較深入的報導。原則上這個專欄算是較特別的專欄，因爲它不僅包含了遊戲介紹，也提供了這些作家在玩GAME時的一些攻略心得及評語，所以算是混合了遊戲介紹、攻略及評論的綜合專欄。不過後來因爲與其它專欄的同性質過高，因此後來就被取消了。

未上市遊戲相關資料

產品目錄、新片動向



在早期軟體世界雜誌由於定位爲『軟體世界』的代言人，因此有不定期的『產品目錄』專欄來刊登當時『軟體世界』預定推出的遊戲目錄；後來隨著市面上各家遊戲公司的興起及本刊

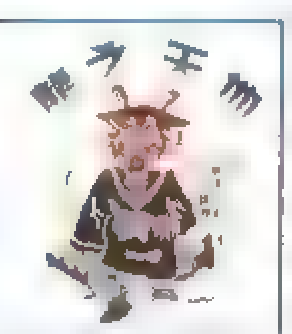
定位的變化，在55期開始換成『新片動向』專欄，內容爲各家遊戲公司預定的遊戲推出時間表及各項預定資料。由於這些資料由各家廠商所提供，因此就雜誌社的立場，實在是無法去保證該資料的正確性。若各位讀者在此專欄中對於某項遊戲的出版時間有所疑問時，直接向該遊戲的出版或代理公司洽詢，將能夠得到更確實的答覆。

新片觀測站

從一百期開始，『新片動向』將更名爲『新片觀測站』，在編排方面將以遊戲類型來分類，以力求清晰明瞭，同時也在後面附上相關出版廠商的聯絡資料，讓讀者可以更快速地找到所需的資料，同時也可以很方便地向遊戲公司詢問相關資料。

遊戲修改／秘技篇

百戰天龍



由於早期有不少遊戲的難度都較高，因此在『軟體世界雜誌』的前身『追蹤報導』上之『龍之大地』，就是用來提供一些遊戲的程式或資料的修改方法，讓讀者能藉著修改的方式能夠玩過一些較難的遊戲，偶爾也會刊登一些遊戲中的小秘技。後來曾改爲『百戰天龍』、『百戰天龍－秘技天地』等名稱，不過內容方面則沒有很大的變動。

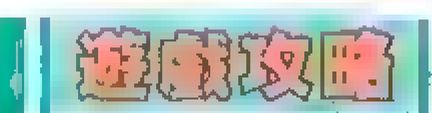
隨著智慧財產權觀念的興起，由於爲了尊重遊戲作者的著作權，所以從67期開始，『百戰天龍－秘技天地』中便不再收錄有關遊戲程式或資料的修改方法，只刊登相關秘技或特殊按鍵的文章。

秘技偵蒐營

從一百期開始，『百戰天龍－秘技天地』將改爲『秘技偵蒐營』，同時也會登出更多過關秘技與小技巧，對玩家們將有更大的幫助。

遊戲攻略

遊戲攻略



本項目堪稱爲軟體世界雜誌的主要戰力之一，從追蹤報導時期的『遊戲攻略篇』到現在的『遊戲攻略』，本專欄一向是本刊的重點經營項目，在這段時間，遊戲攻略一直提供了玩家最完整的攻略方法，從劇情攻略、地圖攻略、Q&A問答式的解謎攻略到各種心得，可說是讀者在玩GAME時的最佳幫手，也相當地受到讀者們的歡迎。

GAME林秘笈



至於另一個性質相似的『GAME林秘笈』，則是從37期後開始推出，其目的在於提供一些遊戲的初期遊戲心得或指引，讓無從下手的玩家可以藉此輕易上手。不過由於性質與遊戲攻略頗爲接近，因此從62期開始便併入到遊戲攻略部份。

攻城略地

『遊戲攻略』在一百期之後將更名爲『攻城略地』（內含攻略兩字，以代表遊戲攻略之性質），內容則將會更詳盡，除了攻略方式之外，也將會提供遊戲中的各種相關資料，對玩家將會有更大的助助。

遊戲評論

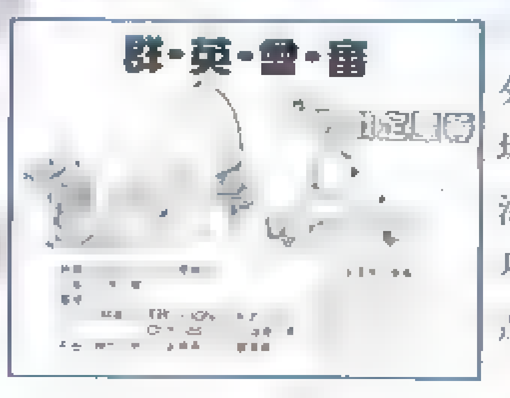
遊戲評論、遊戲評析、遊戲獵人前期



有鑑於各個遊戲的品質良莠不齊，所以從4期開始，本刊便推出『遊戲評論』專欄，評鑑某些遊戲各方面的特色及優缺點，提供給讀者參考。後來在10期之後曾經暫停一陣子，然後在37期開始再以『遊戲評析』的名稱重現江湖，38期開始則改名爲『遊戲獵人』。由於避免誤導讀者，當時採用不評分的制度，僅以文字來敘述遊戲的特色及優缺點。



群英會審—遊戲定星等



除了『遊戲獵人』之外，爲了求取更客觀的立場，本刊在16期開始還增添了『群英會審 遊戲定星等』的專欄，由編輯部邀請當時較知名的一些玩

家，來針對所選出的遊戲做一個綜合的討論及評分，並以三顆星至五顆星來表示該作者對遊戲的評價。由於要每次都能邀集到這麼多的作家並不是一件容易的事，所以這個專欄就以不定期的方式刊出。

遊戲獵人中期、群英會審2.0、群英靶場、遊戲獵人後期、群英會審2.1



在53期時，編輯部鑑於「遊戲獵人」及「群英會審－遊戲定星等」的性質皆爲遊戲之評論，便將兩者合而爲一，在「遊戲獵人」之後以較小的篇幅刊登該遊戲的「群英會審2.0版」，除了登出5個評審對該遊戲的短評之外，還請專人爲各位群英評審各自繪製了五種不同表情的人頭圖，以表示該評審對於遊戲的評價。55期時在「群英會審」增設群英靶場，以表示評審們對遊戲的整體評價，而評審人數則減少爲三人。隨著時間的流逝，負責群英評審的編輯及作家也有所改變；接著在86期時，「群英會審」將更新爲2.1版，原先的群英靶場更換爲遊戲基本資料及評論者配備，而評分部份則改由三個評審各自給分。

唯GAME論

隨著一百期的到來，「遊戲獵人」除了更改爲「唯GAME論」之外，還做了相當大的變動：流於形式的「群英會審」部份將取消，改成更具實用價值的「遊戲心得篇」，讓遊戲評論專欄除了對遊戲有所評析之外，也可以提出一些簡單的攻略心得，讓讀者在玩遊戲時更有實質上的幫助。

專題報導

專輯報導、展望特輯



從創刊以來，軟體世界雜誌便在每一期的內容中安排一個特殊的「專題報導」專欄，從談論各類型遊戲到探討「軟體世界」未來的展望專輯，莫不精彩詳細，但是也因爲所耗費之人力物力過多，因此只刊登到第9期便暫告一段落。Œ過了一段不算短的時間，基於遊戲雜誌業界的競爭日趨激烈，因此編輯部內部便重新調整工作方針，而其中一項重點便是在83期後重新推出「專題企劃」專欄，做爲本刊的主力專欄之一，而由筆者擔任企劃編輯一職，規劃往後各期的專題企劃內容，其目標爲提升本刊競爭力。

專題企劃

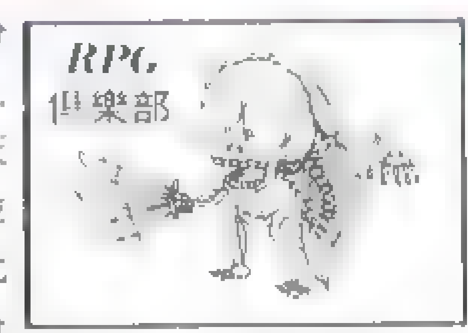


說實在的，這一項工作要比以往單純的邀稿、做稿及校稿還要累上許多，因爲從規劃題材內容、找尋相關作家及資料到安排版面編排方式，可說是相當累的一件事，而在每個月一次要構思專題大綱的「想破頭時間」，筆者的白髮更增添了許多；例如各位目前看到的這篇稿子，便是由筆者從99本雜誌之中整理出來的寶貴資料，光是找資料的時間就足夠輕鬆完成好幾篇相同頁數的稿子了，更別說是撰寫及校對。如果本篇內容有所謬誤的話，還請各位讀者多多海涵，或者是來函指正，筆者將不勝感激。

「專題企劃」由於每一期的內容皆有所不同，因此在一百期後專欄名稱仍未變動。

遊戲知識進修篇

RPG俱樂部



由於在早期玩角色扮演遊戲的人並不多，而且在當時皆爲國外遊戲的天下，一般玩家很難進入並體會RPG的奧妙之處，因此YMJ及LORD JEAN兩位資深的遊戲作家便在7期時聯手推出「RPG俱樂部」專欄，以輕鬆幽默、深入淺出的表達方式，來帶領當時的RPG新手度過重重難關。

當時「RPG俱樂部」專欄內還可以分爲四個獨立的小專欄，分別是「每期一怪」－介紹RPG內的怪物資料、「出槌大法師」－RPG常見的法術系統介紹、「啊噠裝備店」－RPG中相關的武器裝備物品介紹、「華山論GAME」－有關RPG的單格或四格爆笑漫畫。雖然該專欄在20期之後由於功成身退而逐漸消失，但在這段期間內的確造福了不少玩家，而YMJ及LORD JEAN兩人也成爲國內相當知名的作家。

補習街、冒險補習班

在「RPG俱樂部」告一段落後，在23期後取而代之的則是「補習街」專欄，以更廣泛的服務範圍來幫助讀者解決各種類型遊戲的問題，31期後則更名爲「冒險補習班」，但隨後又換回「補習班」的名稱。在37期之後，則變更名稱爲「GAME林秘笈」，同時性質也改變爲針對某個遊戲的心得或新手上機指引。由於「GAME林秘笈」專欄在遊戲攻略部份已提過，故在此



不再贅述。

紙上談兵、隆中對





還有針對廣大的戰略遊戲迷，本刊於12期開始增加「紙上談兵」專欄，專門分析某些戰略或模擬遊戲中的某場戰役或關卡，以提供各種寶貴的戰術給讀者們參考。後來在27期另外增添了專門介紹策略遊戲的「隆中對」專欄，由於性質相同，在一山不容二虎、一國無法兩制的情形下，前人只好退隱了。不過在35期時由於種種因素，「隆中對」專欄突然改變成內容爲介紹各種遊戲訊息的「電子遊戲快報」，然後在意料之中消逝了。由於這一方面的資料已被消除，筆者無法查出爲什麼會發生這種怪事，只好請讀者們見諒。

玩家觀點



從58期開始增闢的「玩家觀點」專欄，是經由各個特約作家的看法，來表達其對某個主題的深入探討，或是針對各遊戲的特點做比較。不過在當時由於內容較爲深奧，並不受讀者喜愛，因此從66期之後便宣告暫停。不過在一百期之後，本專欄或許會以另一種面貌再度復活吧？

電腦軟硬體介紹

陳兆宏專欄、PC專欄、PC地帶前期

在本刊創刊初期，在所多增設的專欄中，有一「陳兆宏專欄」，其作用爲讓各位對程式發表、修改或軟硬體方面有興趣或心得的讀者們，可以在這個專欄中討論。隨著2期更名爲「PC專欄」、7期起改爲「PC地帶」以來，這個專欄提供了不少對於遊戲程式的改進或其它軟硬體的探討，對於當時電腦知識仍不普及的年代，有相當大的正面幫助。



硬體世界、硬體櫥窗



在38期本刊版面大變動時，增添了「硬體世界」，原本是專門用來介紹硬體部份的文章，不過有鑑於當時遠本定位爲「PC地帶」的軟體部份之介紹文章日趨減少，因此從40期開始便由「硬體世界」獨挑大樑，「PC地帶」則予以暫停。「硬體世界」在68期時改名爲「硬體櫥窗」。

多媒體天地、PC地帶後期





在55期時，由於當時「多媒體電腦」一詞的興起，帶動了多媒體的風氣，因此本刊便增闢了「多媒體世界」專欄（56期時改名爲「多媒體天地」），專門介紹有關多媒體的概念、硬體配備（如喇叭、音效卡及顯示卡）及一些非遊戲的多媒體軟體等。在72期後由於非遊戲之電腦軟體在度受到重視，因此「PC地帶」取代了「硬體櫥窗」再度敗部復活，而因爲「多媒體天地」與「PC地帶」之性質相近，便將其合併到「PC地帶」中。

魔奇音效卡專欄、英雄交響曲、音樂教室、電腦繪圖教室





由於在早期「軟體世界」曾推出一款與Ad Lib卡相容的魔奇音效卡，基於推廣原則，本刊於9期新增「魔奇音效卡專欄」一欄，在13期時改爲「英雄交響曲」，以魔奇音效卡的軟硬體探討爲主，後來這個不定期專欄在38期開始改名爲「音樂教室」，持續到41期爲止。另一「軟體世界」的相關產品DELUXE PAINT Ⅱ EHANCED繪圖軟體（簡稱DP Ⅱ，是國內遊戲界早期美術人員的主要繪圖軟體。）則也在38期推出「電腦動畫繪圖教室」專欄（後改名爲「電腦繪圖教室」），教導購買該軟體的讀者如何使用該軟體，後來維持到42期爲止。



軟硬共和國

在一百期之後，「PC地帶」將改爲「軟硬共和國」，內容仍以電腦軟硬體的介紹及測試報導爲主。

漫畫專欄

華山論GAME、電玩短路



基本上喜歡玩GAME的玩家也大多喜歡看漫畫，因此在7期時本刊便分別增添

兩個由玩家投稿的漫畫專欄，分別是『RPG俱樂部』中以RPG爲題的『華山論GAME』及一般性的『電玩短路』。在『RPG俱樂部』功成身退之後，『華山論GAME』仍然還延續了十期之久，而另一個專欄『電玩短路』更是至93期時，才因爲版面問題暫停。



（王同學傳奇、連環漫畫）

至於在連環漫畫部份，本刊在46期登出了連續三期的『王同學傳奇』四格漫畫，描寫愛玩GAME的主人翁王同學的生活趣事，後來因故停刊。另外在48期時雜誌在內頁中增加一本小小的單色漫畫別冊，將各遊戲中的情節以連環漫畫的型式表現出來，在53期後則成爲彩色頁正式刊登在本刊中。不過後來因其製作風格不符大眾需求，只好在讀者反應之下予以停刊。隨後在新春特別號時也曾經試刊過連環漫畫，但是同樣因讀者的反應並不理想，目前也先予以暫停。





翻譯文章

奇幻圖書館、科幻空間

由於有不少遊戲大多以古老的奇幻國度或未來的科幻空間爲其時空背景，爲了讓喜歡這些事物的讀者能得到更多更深入的相當關資料，在66期開始新增了兩個不訂期的專欄，分別是描寫古代事物的『奇幻圖書館』及以著名科幻影集STAR TREK爲主的『科幻空間』，由對這方面素有鑽研的作家LUCIFER執筆講述。





由於這兩個專欄的文章內容都是屬於深入探討的專門性文章，雖然文章本身相當精彩，但是除了一些對這些事物有相當興趣的讀者之外，對其他讀者而言可說是曲高和寡，算是較另類的專欄之一，因此後來便暫時告一段落。

製作遊戲／程式撰寫

邁向寫GAME之路前、後期、組合語言學與問



由於玩遊戲的人日漸增多，有不少讀者想『玩而優則寫』，想要自行寫出一套心目中的遊戲。由於早期的遊戲內容並不大，因此在編輯部多方面考慮之下，還是在20期時推出了『邁向寫GAME之路』專欄，教導讀者如何撰寫簡單的遊戲程式。不過隨之而來的問題，則是有許多有興趣的讀者並未學過程式語言，有鑑於當時遊戲之程式語言以BASIC及組合語言爲主，所以在26期時另外推出『組合語言學與問』一欄，以回答讀者有關組合語言方面的問題爲主。由於這兩個專欄的投稿都相當少，因此在31期及35期分別暫停，後來在60期時『邁向寫GAME』之路曾經再度復出三期，接著在70期合訂本時再度由專業程式設計師PROMAN接手，以一系列的方式來逐次解說各種遊戲基本程式的撰寫。後來因爲遊戲發展一日千里，若以個人來撰寫遊戲實不太可能，因此該專欄於95期後正式停刊。



遊戲解剖室

在58期時，由曾獲得第三屆金[illegible]的程式設計師陳志明在本刊上增闢了『遊戲解剖室』專欄，以其專業知識解說遊戲上使用的各種效果是如何完成的。由於以實例解說，因此較容易爲讀者所接受，後來到77期後便因作者工作繁忙而告一段落。

網路資訊

千里一線牽－BBS、網路時間、網路消遙遊

千里一線牽－BBS

在本刊創刊初期，『軟體世界』便架設了BBS站供消費者們使用，不過有鑑於當時上BBS站的風氣仍不甚普遍，所以在41期時本刊便增闢了『千里一線牽－BBS』專欄，爲許多不知如何上站的新手提供逐步漸進的有關資訊。



後來該專欄在47期時由於某些因素而暫時停刊，然後因爲WINDOW 95的興起及網路概念逐漸讓大眾接受，在74期開始該專欄以『網路時間』的名稱再度披掛上陣，由資深作家FRANK所執筆；78期之後改名爲『網路逍遙遊』，提供

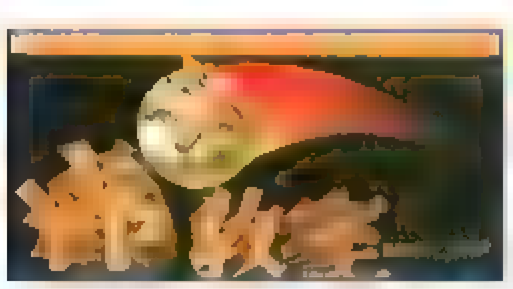


了讀者許多有關網路的之知識及概況。

從一百期之後，『網路逍遙遊』將更名為『網路夜未眠』，期以更輕鬆活潑的文筆來帶領更多的初學者走向網路世界中。

另類專欄

棒球教室



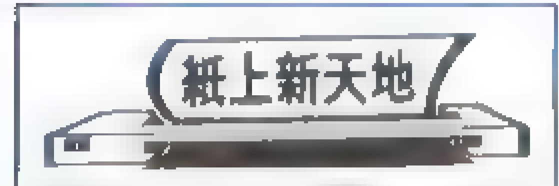
在以往來說，運動遊戲一直是國內遊戲廠商咸認的票房毒藥，但是自從『軟體世界』的『中華職棒』掀起一股熱潮之後，就改變了許多人心目中『運動遊戲沒搞頭』的觀念。因此本刊特地由59期開闢『棒球教室』專欄，並邀請『中華職棒』作者徐昌隆來談談有關棒球的一些事物。不過喜歡棒球的讀者並不是很多，在反應不如預期熱烈的情況之下，『棒球教室』在63期便與讀者們Say Good-Bye了。

大型電玩遊樂場



雖然『軟體世界雜誌』一直標榜以電腦遊戲專業雜誌為主，不過為了服務更多讀者，同時也提供為電腦遊戲製作技術提升之借鏡，在50期時推出了『大型電玩遊樂場』專欄，以報導市面上的大型電玩為主：不過在登了數期之後，由於資料取得管道不易，因此在55期予以暫停。

紙上新天地



近年隨著紙牌遊戲『魔法風雲會』的風行，本刊曾在85期刊出有關題材的專題企劃，意外地獲得相當的回響，因此從88期起增加了『紙上新天地』一欄，由著名專欄作家神手執筆，除介紹紙牌遊戲之外，也介紹其它較流行的紙上遊戲，其中如『AD&D』等紙上遊戲，還是今日RPG的老祖宗哩！後來神手因故暫時無法執筆，便在96期後予以暫停。

軟世有料

由於創刊初期軟體世界雜誌的任務是替『軟體世界』的遊戲宣傳，後來經時空變遷、市場變動及雜誌業競爭激烈，本刊才卸下這個階段性的任務，往中立客觀的遊戲業界報導媒體的目標進行。由於



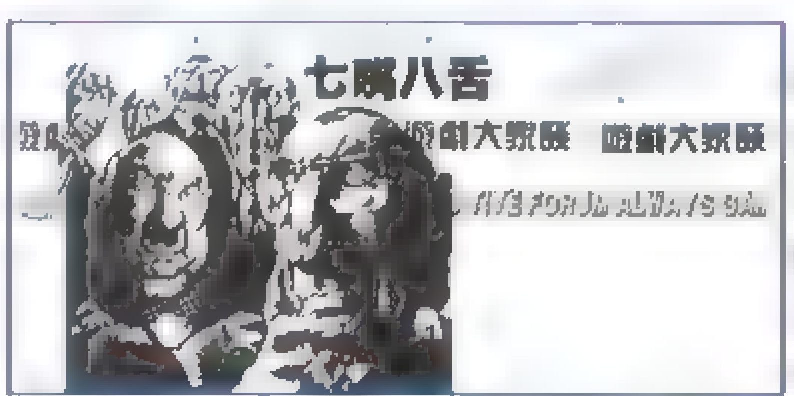
這個轉型的成功關鍵之一在於『智冠科技』的負責人王俊博先生能夠全力支持雜誌部門的作法，因此在飲水思源之下，編輯特地在86期時增闢『軟世有料』的不定期專欄來回饋『軟體世界』，同時也讓喜好王氏及金庸系列的讀者能夠得到與遊戲相關的一些資訊。

『軟世有料』專欄的內容由智冠科技所提供。

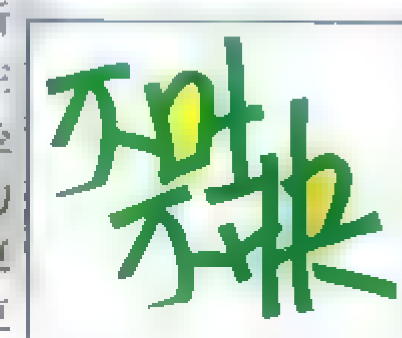
讀者投稿區

當軟體世界雜誌創刊之初，所刊登的大部份文章皆是由讀者投稿，不過隨著雜誌體制的確立及編輯群與特約作家數量的擴充，為了維持一定的稿件水準起見，新遊戲報導、攻略或評論等皆由編輯與特約作家接手，不過仍開放了一些專欄讓讀者投稿，像是之前介紹過的『電玩短路』、『百戰天龍』與以下即將介紹的幾個專欄：

七嘴八舌一遊戲大家談、不吐不快



為了讓玩家們能夠彼此分享玩遊戲的甘苦經驗，從8期開始本刊便增加了『七嘴八舌一遊戲大家談』專欄，讓讀者能夠投稿來述說玩遊戲時所遭遇到的各種心情。該專欄在25期時曾經暫停一陣子，隨後在38期時再以『不吐不快』的名稱重現江湖。直到87期時更加入遊戲圖片，讓整個版面更加活潑。



遊戲私房話

在一百期來到的同時，『不吐不快』將會更名為『遊戲私房話』。

遊戲終結者



由於遊戲愈出愈多，一般玩家根本不可能將市面上出現的所有遊戲都玩完，為了讓讀者們不會錯過一些遊戲的精彩結尾，從55期起本刊便新增了『遊戲終結者』專欄，讓玩完遊戲的讀者能將其結束時的畫面及心得刊登在雜誌上，使錯失

這些遊戲的讀者們，也都能來一起分享過關的喜悅。後來因為版面問題，從97期開始停刊。

交流專欄

為了加強本刊與讀者之間的互動，『軟體世界雜誌』曾經有許多不同的專欄與讀者們分享。以下是與各讀者有密切關係的專欄：

編輯室報告



為了將編輯部的相關事務傳達給讀讀者，本刊從38期起增闢『編輯室報告』，由總編輯或主編執筆，除了向讀者報告有關雜誌的相關事務之外，也會順便述說當期執筆者的理念、感觸或想法。由於這是一個一般雜誌都有的政策性專欄，所以在70期左右PC大總動員的讀者調查時，編輯部曾收到有讀者建議刪掉此專欄時，不禁感到哭笑不得。

編輯手札

為了讓本專欄不會使讀者感到生硬，由一百零一期起『編輯室報告』改名為『編輯手札』。

消費熱線



當初為了回答有關『軟體世界』所出版的遊戲問題，本刊在創刊初期有『消費熱線』專欄，用來回答讀者在玩遊戲時的種種問題。後來在刊登三期之後，因為『軟體世界』本身成立服務課，而將這份回答消費者的工作轉交給了該單位。

閒閒傷腦筋

閒閒傷腦筋 角色大錯亂

由於讓讀者能夠在吸收遊戲資訊之時，也能動動腦筋輕鬆一下，因此編輯部在推出34期的『尋字拼盤』，37期的『猜猜我是誰』之後，便正式開闢『閒閒傷腦筋』專欄，將各種與遊戲有關的事物名稱，精心策劃成各種類型的紙上遊戲，讓讀者在閱讀雜誌之餘也能輕鬆一下。後來由於編輯部依照讀者來函意見及調查結果，發現讀者對該專欄的需求度不高，只好讓其在56期開始正式成為絕響。

問題診療室



為了解答讀者們在電腦或雜誌上的各種疑難雜症，編輯部在38期預告、39期時推出了『問題診療室』以服務受各種問題困擾，或是對本刊有疑問或建議批評的讀者。由於該專欄的實用價值極高，且變成了本刊與讀者之間的交流管道，所以至今仍歷久不衰。

Q來A去

在突破一百期時，『問題診療室』將化名為聽起來更響亮且貼切的『Q來A去』。

軟體世界交誼廳

為了讓同樣喜歡遊戲的讀者之間有一個交流的機會，本刊於50期增闢一服務性質的『軟體世界交誼廳』專欄，內容為讀者所提供的個人資料及留言，主要為提供遊戲同好們一個感情交流及相互討論的園地，由無花老者擔任廳主。後來因版面問題而從55期起暫停，然後就無疾而終了。

票選活動

流行排行榜、銷售排行榜



為了讓讀者瞭解目前有那些遊戲較受大家的歡迎，本刊在創刊初期便有『流行排行榜』專欄；由於人力不足，遊戲排行榜的資料來源為參考『軟體世界』的銷售量前十五名及LOGIN雜誌的U.S.A TOP 20，後來因版面問題，在5期時便暫時停刊，然後在9期開始又以『銷售排行榜』的面貌出現，以『軟體世界』銷售量之前25名做為資料依據，在10期時則改為前30名，一直到30期時才停止刊登。

TOP 30 銷售排行榜

票選排行榜、軟體世界排行榜

至於最早的正式票選活動，則是18期時另增的

票選排行榜

『票選排行榜』，這時候開始以讀者的選票做爲排行榜的依據，不過範圍仍局限在『軟體世界』出版的遊戲，而且仍爲非常態的專欄；直到55期時編輯部決定製作一個常態性的遊戲票選排行榜，因而增闢了『軟體世界排行榜』專欄，以讀者的選票挑出最受歡迎的前20名遊戲，且票選對象不再限制爲『軟體世界』所推出之遊戲。這個專欄的另一特色，便是爲前五名的遊戲做一簡單的介紹，同時也刊出第21至第30名的未入榜遊戲。後來在60期時名稱改爲『軟體世界排行榜TOP 20&BEST 5』，同時前五名的遊戲介紹也改以幽默風趣的筆法敘述，使排行榜成爲更有看頭的一個專欄，參與票選的讀者也愈來愈多。



後來『軟體世界排行榜』經過不斷的演進之後，在87期時由單選改變爲複選，並將遊戲分爲國產及非國產兩大類來分別選出；之後在88期時更加入銷售商的銷售量統計排行榜，然後在89期後確定版面爲BEST 5綜合票選前五名、國產遊戲TOP 20前20名、非國產遊戲TOP 20前20名及經銷商銷售TOP 20前20名四大類，並列出當期票數、統計日期及資料來源等。

非常排行榜

在一百期的時候，『軟體世界排行榜』將改名爲『非常爬行榜』。

同級生2最佳女主角票選活動

由於日本遊戲『同級生2』在引進國內時倍受玩家喜愛，因此本刊在80期時便與該遊戲的國內代理商歡樂盒合作，以連載三期的方式來介紹遊戲中十五名女主角的資料，讓讀者票選心目中的最佳女主角，然後在83期時公佈票選結果及中獎名單。在讀者們投下了7469票的踴躍情況之下，田中美沙以多達2028的第一高票勇奪最佳女主角寶座。



光碟介紹部份

光碟、MEGADISC使用說明



由於70＋71雙期合訂本推出後受到極大的好評，究其原因之一是附贈光碟；再加上擁有光碟機的讀者日漸普及，爲了讓讀者能藉由光碟來獲得更生動活潑的動態資訊，編輯部便不斷地規劃附贈光碟的相關事宜。最後在76期時正式隨雜誌附贈光碟MegaDisc，從此讓本刊在靜態的紙上媒體之外，也能擁有動態的電子媒體。

在推出光碟之初，內容主要爲遊戲試玩版及最新遊戲的DEMO，後來因爲有讀者反應要雜誌刊登出有關光碟的使用說明，便於83期起增闢『Mega Disc使用說明』特區，與目錄放在一起；後來在86期時變更目錄作法，而使用說明也以更特別的拉頁形式出現在讀者面前。從95期開始，『MegaDisc使用說明』則進化成專欄形式，正式在本刊中佔有一席之地，其內容也從簡單的操作說明變成加上目錄索引，至98期後再加上遊戲試玩版的簡單介紹及操控鍵說明。

從一百期之後，『MegaDisc 使用說明』將改爲聽起來較親切的『MegaDisc小棧』。

以上是軟體世界雜誌從創刊到99期的重要常態性專欄，雖然還有一些較不常見的專欄或特別文章未曾提到，但是它們同樣都是讓雜誌有今天地步的功臣之一。由於近一百本雜誌的資料量非常龐大，所以本文中很可能有些未盡完善之處，請各位讀者多多包涵或是來函指正。

以上的文章雖然不算多，但是筆者花在整個製作過程的時間及精力，卻遠超過製作其它相同頁數的稿件。爲什麼要花這麼多的心血呢？原因無它，是爲了讓軟體世界雜誌在一百期時有個完整的回憶錄，除了讓以前陪伴我們的讀者一同回味以往的歡樂時光之外，也爲了讓其他未能全程參與的讀者，也能一同分享我們成長至今的喜悅。

『或許你來不及參與我們的過去，但是希望我們的未來能與你一起成長。』

軟體世界雜誌

24小時反覆輪替的365天，交織著我們周而復始的編輯生涯。打從接任軟體世界雜誌總編至今，轉眼，竟也度過了八個年頭；回想當初從一員翻譯遊戲手冊的編輯轉任雜誌總編的機緣，若非公司抬愛，大概就是平日“樹敵太多”，君未曾耳聞“要陷害一個人，就讓他去搞一本雜誌”？如今這份伴隨你我青春歲月的雜誌已屆百期，我衷心祈願沒有辜負公司的抬愛與阿奇的“陷害”。當然，因緣際會，世事難以逆料，誰也沒想到八年前在王牌吃了阿奇一客400元的牛排，竟已註定了我與軟世雜誌的因緣，而這因緣竟從早期風雨飄搖的編務與行政（至今鮮有人知我當初立下“誓與馬桶共存亡”的典故，延續到軟世百期發刊。

24小時反覆輪替的 365 天，已輪轉過八年的歲月，這期間所有同仁、歷任主編的甘苦自是無法以寥寥數語道盡，一本雜誌得以順利慶刊、永續營運，其背後實是無數人夜以繼日、默默的參與、付出與支持，忝爲雜誌總編謹此利用篇幅對所有參與、支持的讀者、作家、廠商及同仁一併致上深摯的謝意。

24小時反覆輪替的 365 天，讓軟體世界雜誌在1989年4月創刊，1995年7月起每期加贈光碟，同年10月網站上線，確立了以雜誌、光碟、網站三角定位的營運方向；而今，百期雜誌倏忽已經來到讀者眼前；對我們而言，就像電影情節的過場字幕，即時打出“…八年後…”一般，八年來的歷歷往事就將在這句簡短字幕裡留下短暫的過場區隔，緊接著，不能喘息地我們已著手策劃下期精彩的情節與內容。

很高興地發現軟體世界雜誌已經一百期了，算算從創刊至今，也已經超過八個年頭。在這不算短的時間裡，它提供電腦遊戲愛好者一個很重要的資訊來源，也讓大眾了解電腦軟體也可以休閒的觀念，可以算是台灣遊戲產業無形的媒體幫手。同樣地，這一段期間，也正逢國內電腦遊戲產業起飛，由翻版、代理、授權改版到完全自製並邁向國際化，由沒沒無聞到蓬勃發展，如此說來，軟體世界雜誌也堪稱與國內的遊戲產業共同走過這一段成長之路。雖然以後其它友刊的陸續加入，使得玩家們有了更多的選擇，但軟體世界雜誌依舊保留了不少的忠實讀者，顯示其內容還是經得起考驗的。

軟體世界創刊之初，正好在精訊雜誌停刊後不久，國內並沒有專門介紹電腦遊戲的雜誌。有一段時間，軟體世界雜誌是電腦遊戲愛好者惟一的資訊來源，也是許多人每月在信箱前等候的對象，但是這種光景也不是憑空得來的。羅馬不是一天造成的，罐子雞也不是一分鐘就能產成的；同樣地，軟體世界雜誌也曾走過一段刻苦的路。它的前身是軟體世界追蹤報導，是一份以會員方式免費贈閱的宣傳刊物，幾期之後由於要求索取的人相當擁擠，才決定以雜誌方式公開發行。最初的雜誌組織，只是由主編、美編等幾個人所組成的編輯群，這少數幾個人要應付每個月固定的頁數，那時也沒有電腦排版這種方便工具，工作量可想而知。每當出刊之前，雜誌部門就有一群人準備好要挑燈夜戰。現在雖然成員變多了，軟體世界雜誌社在出刊前照樣燈火通明，看來作雜誌還是一樣辛苦！

說起我如何開始在軟體世界雜誌寫作，實在有些許因緣際會的成份在其中。那時候由於編輯部位處南部，特約作家不好找，能用的投稿作品數量也不穩定，主編揀揀選選之後的結果，可能也只有幾篇能上得了版面，但當期雜誌總不能開天窗吧！那時候我和YMJ雖不是雜誌的編輯成員，沒事仍然時常跑去湊熱鬧，正好被逮個正著，在主編好說歹說之下，順理成章地成爲稿件生產機。除了每個月固定要寫的稿子之外，偶而還要應付臨時缺稿的狀況披掛上陣，以很短的時間生出稿件來，而記憶裡最離譜的，是戰略遊戲專集那一期，裡面有一半以上的文章都是我以不同筆名寫的，不知有沒有人看得出來。但是這種狀況已不復見，現在的軟體世界可說是特約作家如雲，各種類型遊戲都有高手執筆，主編不怕沒稿可放，只怕雜誌的空間不夠，和早期比較起來，實在是不可同日而語。

現在的軟體世界雜誌雖然印刷精美，內容也有一定水準，但筆者總以爲還有更多的空間可以發揮，在此希望軟體世界雜誌能夠本著提供遊戲愛好者最新資訊與遊戲情報的精神繼續努力，不斷地力求精進，向兩百期大步邁進！

／黃啓禎



100期紀念稿

容。值此同時，即使我們都確信軟世雜誌的揮灑空間依然寬廣，我們仍不斷自我砥礪：What's next？NEXT這個詭譎的字眼充滿著多少的衝擊，NEXT可能意味著遊戲工業的超速起飛、意味著網路、通路、市場的趨勢，也可能意味著軟世雜誌求新求變，好會再好的企圖心；這是個充滿契機的世代，我們相信華人在此波的NEXT中必然是舉足輕重的要角，而軟世雜誌自是全力以赴。

24小時反覆輪替的 365 天依舊運轉，您是否準備好面對NEXT的衝擊呢？





數日之前，忽然接獲軟體世界雜誌的李姓前副編輯來電，要筆者撰稿一篇有關軟體世界雜誌出刊第一百期的感言。筆者當時的反應只是驚訝非常，一句「一百期？這種…（已消音）的雜誌也能出到一百期？真是…」的危險用語差點脫口而出。一百期的出版，也就是代表著雜誌已經創刊八年之久，不能算短的一段時間。筆者與軟體世界雜誌的淵源不能算淺，想起這八年來軟體世界雜誌的過往種種，就好像回憶自己的年輕時代一般，令筆者不勝欷噓，因此在感嘆之餘便接下了這篇稿，除了有感而發之外，也趁著這個機會讓大家知道一下軟體世界雜誌的由來。

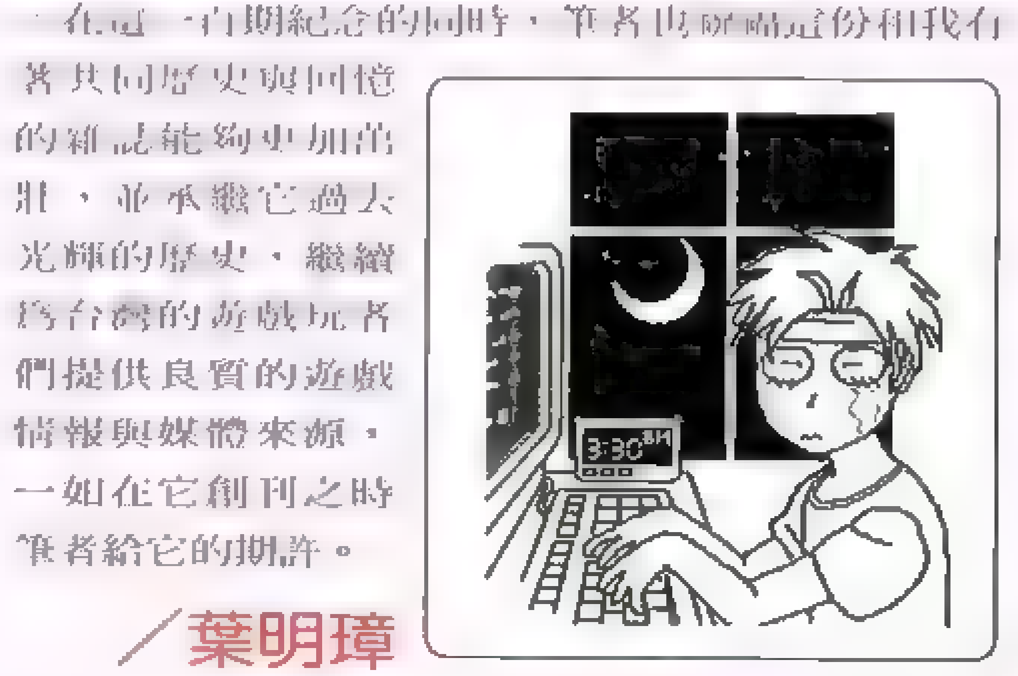
話說接近十年前，筆者由於因緣際會，得以有機會進入軟體世界中『晃蕩』。當時還是學生的筆者，主要工作是玩GAME並翻譯手冊，由於玩得多了，開始對遊戲有了一點經驗和瞭解，加上筆者的一點紙上能功，於是偶爾也幫忙文案工作。後來在不知道什麼時候（唯一可以肯定的是在軟體世界雜誌正式創刊之前），為了宣傳和售後服務起見，開始以對會員寄送的方式成立了『軟體世界報導』，這份四色印刷Y8頁數不超過二十頁的小刊物，就是後來軟體世界雜誌的前身。前面提過的某李姓編輯，當時就是擔任這份刊物的編輯工作，我和 LORD JEAN 由於近水樓台之故，也幫忙寫些宣傳稿或小攻略之類，到底寫過哪些東西現在也記不得了。

後來有鑑於報導頗受歡迎的情形，於是打鐵趁熱，將頁數加厚加大之後，正式以『軟體世界雜誌』的名稱出版，如今算來，這應該是民國77年的事了吧！這時該李姓編輯收到兵單，光榮入伍去也，一開始的雜誌當然也受到了影響，當時由阿奇（謝明奇，雜誌訂購單上面的戶頭名字就是他）擔任初代主編，筆者則在一旁打雜，有稿寫稿、有圖畫圖，缺稿的時候還得擔任救火隊臨時掰幾篇稿出來應急。當時筆者最高的成就，就是開設了幾個專門介紹 RPG 的專欄，除了騙點稿費之外，主要也是為了培養當時的玩者們玩RPG的興趣與一些基本常識。好景不常，筆者在翌年的十一月也收到兵單入伍去，幸好 LORD JEAN 已在六月退伍，幫了筆者不少忙，特別是有他幫我繼續把那些專欄寫完，我才能安心的去度那兩年苦日子。

入伍後的筆者和軟體世界並未失去聯絡，每逢休假有空之時，必定前往雜誌課進行騷擾，只是在軍中不可能有時間玩GAME，休假的時間根本不夠用，因此這段期間筆者好像只寫了一點點稿。退伍之後，筆者隨即與二位友人步入商場，並未再回到軟體世界，與軟體世界的情緣也就此逐漸淡薄，只剩下和雜誌課仍有維持著聯繫，為了玩GAME之故偶爾也接點稿，但已沒有當年那樣全心投入，畢竟製作遊戲是費神費力的工作，已不容筆者有太多時間像以前那樣從事『副業』。

時間過得飛快，筆者轉眼已退伍五年多了，軟體世界也已創刊八年。在這段期間，電腦玩家與新遊戲時代兩家友刊先後崛起，曾經一度為軟體世界雜誌帶來壓力，然而軟體世界雜誌總能以其獨特的風格以及廣大的讀者群，若無其事的面對這些衝擊。在這一百期紀念的同時，筆者也祈禱這份和我有著共同歷史與回憶的雜誌能夠更加茁壯，並承繼它過去光輝的歷史，繼續為台灣的遊戲玩者們提供良質的遊戲情報與媒體來源，一如在它創刊之時筆者給它的期許。





來自四方的祝福

智冠科技股份有限公司總經理

100期の賀詞



一生無悔的選擇——

有人說：軟體世界雜誌是部台灣PC遊戲的成長史，也有人說，軟體世界雜誌是台灣PC遊戲市場蓬勃發展的幕後功臣。其實，這些比喻都不重要，真正重要的事實就是：它，引導了許多莘莘學子進入了神祕的電腦遊戲世界，也陪伴著他們渡過了漫長青澀的少年時光。它，從之前期刊贈閱方式的軟世快訊到以後以雜誌方式出刊，整整橫跨了台灣PC遊戲市場十二年的全部成長過程，做為一個歷史的見証人，這種榮譽與使命感將是軟體世界雜誌最感彌足珍貴與引以為傲的成果。

除了介紹全世界的遊戲快訊以外，扶持本土產業發芽生根，也是軟世雜誌最重要的任務。台灣是一個資訊十分自由化的市場，我們期望看到的就是在歐美日本琳瑯滿目的產品衝擊下，仍有一些本土產業的生存空間，十年來，我們看到了他們不眠不休的努力耕耘，雖然，不是每個人都能得到豐收的喜悅，但是，這種前仆後繼的精神讓我們看到了這個產業希望的光芒。因此，在給予產品批評與建議之餘，我們仍要為他們所付出的辛勞致敬—他們才是本土產業真正的幕後功臣。

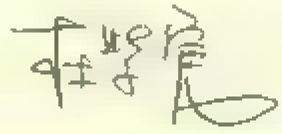
100期，這不過是一個階段，我們將會更認真的扮演好這個歷史見證人的角色，我們也希望能透過大家的支持與鼓勵，讓這個產業更加蓬勃發展，我們更期望在未來幾年裡，我們的本土遊戲能佔領亞洲舞台，進軍歐美市場，讓我們能在這部成長史上記下光輝燦爛的一頁，這是欣逢百期喜慶，個人最大最深的祈願。

流汗播種的人，總有歡呼收割的一天，不管成長過程有多艱辛，我們期望與所有為這塊土地共同付出的人，一起攜手、相互扶持，一步一腳印的走向未來…因為，這就是我們一生無悔的選擇。

王俊博

總經理

辦雜誌是件辛苦的事，能辦到100期，那是件了不起的事。謹在此向俊博兄及各位軟體世界的編輯們，致上最高之敬意。願八年後，軟世屆滿200期時，比今天更成長茁壯。





科技公司

「軟」體業趣新詮釋
「體」驗虛幻與真實
「世」間遊戲何其多
「界」定評論在軟世
祝　軟體世界雜誌社
百尺竿頭　更進一步



總經理

恭禱"軟體世界"邁入第一百期！我們也期待這本優秀的雜誌[illegible]的第一千期、一萬期[illegible]。





適逢佳年好心情
軟世飛揚百期慶
恭祝業界群龍首
蒸蒸日上齊[illegible]
併以此詩祝軟體世界鴻圖大展

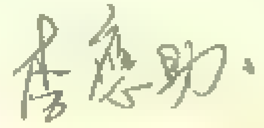


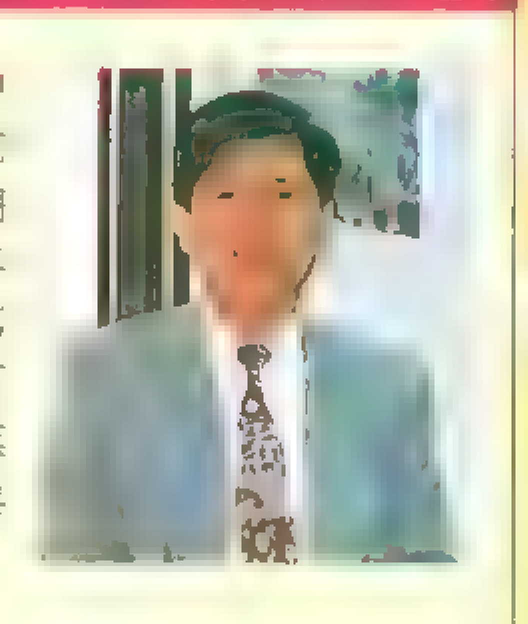
十年樹木、百年樹人。軟體世界邁入第一百期，不知造就多少學子，使之有一個正當娛樂，不至遊蕩街頭，製造社會亂象，在此祝賀貴雜誌，更能成功地邁入第五百期、千期、甚至萬期。





軟體世界內容詳實，報導中肯，一直是業界最信賴的電玩專業雜誌，欣聞軟世百期之喜，不勝感佩，實乃業界之光。軟世也即將要邁入第十個年頭了，十年樹木、百年樹人，在此祝賀刊業務蒸蒸日上，樹立業界光輝典範。







恭賀！
軟體世界雜誌第100期，也希望軟體世界雜誌繼續爲這個產業的未來而努力。

作家賀詞

漢堂國際資訊（股）公司



首先，恭賀軟世百期壽誕、普天同慶，在即將邁入21世紀的此時，期望軟世能嘔心泣血、再接再厲，為全球華人提供一本更專業、客觀與健康生動的休閒娛樂軟體雜誌。以回報長期支持你們的一群既“偉大又可愛”的玩家讀者。



鴻圖大展
繼續朝軟體世界
千期邁進



軟體世界從創刊至今歷時八載，在這八年裡軟體世界都能秉持服務玩家和讀者的認真心態來經營這本雜誌，我們都看得出軟世的用心和成長與進步，也使得今日的軟體世界能在眾多的雜誌中舉足輕重，不僅滿足了讀者之所需，也對台灣電腦遊戲的發展貢獻良多。時值軟體世界百期之慶，謹祝軟體世界能受到更多的讀者所喜愛，銷量能屢創佳績。

日商帝技爺如（股）公司



欣聞貴雜誌社發行的『軟體世界』即將邁入第一百期，這代表『軟體世界』的內容極受遊戲玩家的支持與肯定。在此，本人由衷地感謝貴雜誌社近年來的支持與配合。謹代表日商帝技爺如的全體員工，祝賀貴雜誌社事業蒸蒸日上，繼續提供台灣電玩業界高水準、高品質的雜誌。



儘管物轉星移、多少個晨昏已逝，但軟世雜誌仍是軟世雜誌讀者們常常以期盼的心情來看待它，但它始終沒有讓讀者們失望，它是在眾掌聲中邁入第一百期，在此祝福軟世雜誌在往後的每一個一百期都能秉持一貫高品質，永續的為讀者們提供更好的服務。

“100”在中國人的心目中一直是個完美的數字。
相信軟體世界是一本非常完美及成功的專業軟體產品的雜誌。
八年以來，看著軟世界從萌芽、成長、到茁壯，不禁感覺到莫名的感動與快樂。因為，這期間軟體世界必定歷盡了不少風雨及坎坷，但是軟體世界必竟成功了。
“100”是一個完美的整數，希望軟體世界在邁向另一個完美時，能夠創造更完美的未來。衷心祝福，軟體世界創刊100期，更登高峰。



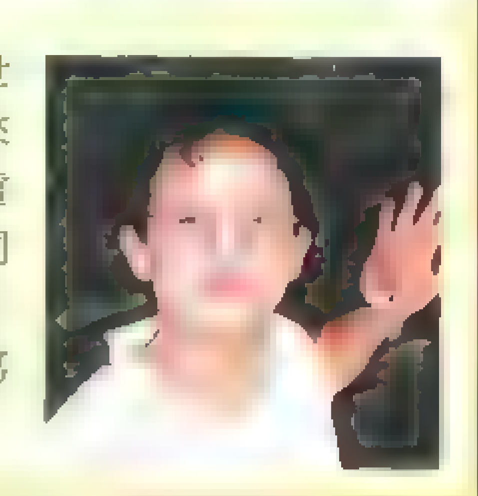
一百期不是一件容易的事，八年多來，軟體世界陪伴台灣的軟體產業一同成長，也作了最好的見證。
本人在此謹代表資訊傳真機構互旺科技所有同仁，祝軟體世界雜誌『百尺竿頭，更進一步』。

黃振倫



這六年來，透過文字與許多讀者交心，藉由電玩認識許多朋友，很高興能與讀者、雜誌、編輯們一同成長，這條路也許不平坦，但讓我們一起攜手前行。

廖奇建



哇！一百期了！沒想到自己竟然會在軟世寫了那麼久的稿，看到軟世這三、四年來的進步，心中眞是滿欣慰的。看著自己這幾年的成長，很感謝各位讀者及雜誌社同仁的愛護，讓我有機會可以學到這麼多。希望兩百期的時候，我還有機會幫軟世寫賀詞

ALEX



軟柿好吃可下飯，體察時艱訂閱長；世代草民文彥伴，界…界…「界」掉遊戲可眞難！當代最為惡毒的詛咒，莫過於「百年老店」，還好咱們只是百期，這表示所有的參與者皆尚有極大的努力、表現空間。
回首來時路，草民寫稿好像也「期過半百」了？罪過！罪過！常聽人家說「佔著毛坑不拉×」，可是草民有在拉耶…

俞伯翰



軟體世界一百週年慶YA！
啊？錯啦！喔！是一百期慶，不管啦！照YA！YA～～！
嗯嗯…活得愈久領得愈多，我一定會努力混更多稿費…
不不…是寫出更好的文章回饋讀者，請讀者們多多支持與捧場。

JEFFRY



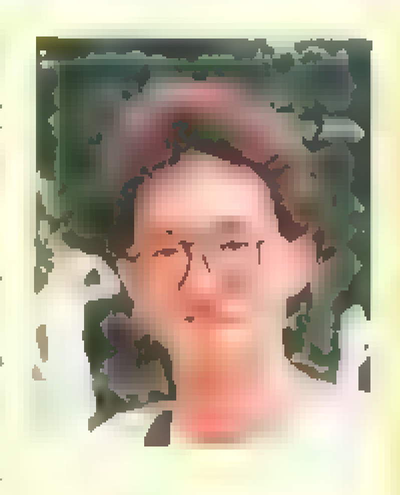
恭喜軟體世界第100期之誕生！軟體世界早期可以說是陪伴著我渡過了很多快樂的時光，沒有想到後來居然有機會可以成爲雜誌特約作者的一員，這實在是小弟最値得驕傲的事情。
在這邊祝福軟體世界繼續向200期邁進，雜誌銷售同時會跟著成長一倍以上，作者的稿費也因此而更水漲船高。

HAYASHI



恭喜軟體世界第100期之誕生！軟體世界早期可以說是陪伴著我渡過了很多快樂的時光，沒有想到後來居然有機會可以成爲雜誌特約作者的一員，這實在是小弟最値得驕傲的事情。
在這邊祝福軟體世界繼續向200期邁進，雜誌銷售量同時會跟著成長一倍以上，作者的稿費也因此而更水漲船高，好快喔！記得在我念大學時，軟世還只是一、兩張對折免費的印刷紙張，如今已經是發行量超過四十三萬本以上的雜誌，由軟世的茁壯成長與見證，也很高興國內的遊戲軟體終能擠入軟體界中正統門派之列。

吳建煌



台灣是全球第三大電腦王國，因此，台灣的遊戲工業也應享有同等的地位。在希望玩家能永遠支持一本以推動遊戲工業成長爲己志雜誌一軟體世界，想享受分百感覺，請看新知與娛樂兼顧的軟體世界。一百，萬歲！

讀者賀詞

簡瑋成

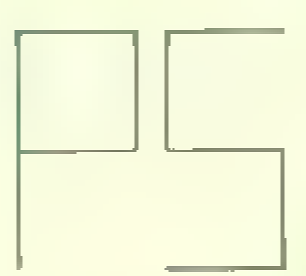
軟世百期大家喜，一書在手天下戲。
笑看他書莫能比，唯有軟世最詳細。
名言錦句文章妙，字暢語順好辭彙。
是非分辨盡知道，夙夜匪懈百不撓。
普天同慶喜洋洋，讚不絕口處宣揚。
童叟無欺好名堂，聲威遠播響叮噹。
紙上談兵有何用？心動不如快行動！

呂學育

軟體共團聚，世界齊歡騰。
百刊實不易，期能越千層。

林益慶

軟世萬歲
龜龜蛇蛇
說起遊戲玩不完
說起雜誌看不斷
真是遊戲中之龍
真是雜誌中戰神
百期軟世第一次
萬期軟世萬萬世
真是龜龜又蛇蛇
真是久久又長長



龜＝久
蛇＝長

李宗儒

雜誌之王是軟世，軟世將近到百期。
百期禮物大放送，送給玩家百萬禮。
百萬禮物人人想，想要禮物到軟世。
軟世雜誌受歡迎，迎接軟世到萬世。

一葉楓

軟件先鋒無匹敵、
體裁最豐無所遺；
世嘆一流誰能比、
界面和善操作易，
創新精彩人稱奇、
刊物優良得第一；
百萬獎品在這裡、
期許下個一百期。

巨鼠

軟體世界　德配天地
光照天下　慈恩普照
又如大旱　天降甘霖
澤被蒼生　造福萬民
人人歡喜　感恩不盡
百期將至　普天同慶
仙福永享　福澤無窮
威震寰宇　古今無比
千秋萬載　所向無敵

游祥威

看雜誌、拿獎品
盡在軟體世界裡
試玩光碟受好評
新GAME介紹真詳細
軟世新聞先聞新
遊戲攻略破遊戲
電玩短路真有趣
百戰天龍報密技
JR幹線超人氣
烘培雞上來talking
慶祝軟世一百期
內容精彩沒得比
銷量長鴻得第一
得第一！



皇帝
歷史讀不好沒關係
皇帝一定要做做看
暑假最佳玩伴！
後宮
建議售價
720元
問政
指揮吏戶禮兵刑工六部尚書 建立富強康樂的國家。
休閒生活
皇宮內有各式雕琢華麗的殿院 提供您培養各項屬性
外交
展現您的智慧和魄力 用軍事及外交來征服敵國
出京
您想出京狩獵 微服出巡還是組成浩大儀隊巡視地方。
台灣地區總經銷
漢堂國際資訊股份有限公司
高雄電話：(07)3850466 傳真：(07)3354053
台北電話：(02)3956800 傳真：(02)3915054
C&E
全崴資訊股份有限公司
COMPUTER & ENTERTAINMENT INC.
© 1996 C&E, INC
台北市天母東路86號3F
TEL (02)875-4932
FAX (02)873-0475
9折
【郵局現金袋購買辦法】
為服務偏遠地區玩者，即日起請至郵局購買現金袋，您僅需付650元（約市價九折），即可購得【皇帝】產品一套
現金袋請寄台北市天母東路86號3樓全崴公司收。


M.V.P
YOUNG BOYS BASEBALL STORY

VR青少棒揚威記

即將轟動上市！

第一套結合運動及養成的全新型態棒球遊戲

國內棒球遊戲再掀新浪潮

衝向全國總冠軍

國棒球冠軍的夢想

光譜資訊製作小組傾全力新鉅作

DPTe數位化透視加速引擎

由光譜製作小組開發出DPTe(Digital Perspective Techy engine)數位化透視加速引擎來做整體的圖形處理與運算，配合Gouraud Shading及Texture-Mapping的貼圖技巧，表現出極佳的流暢度與真實感，更充分展現出球場及球員的絕對特色！

即動式立體視角

球賽全程由DPTe做即時運算，架構出全方位的立體視角，玩家可以隨時切換到任一個守備位置或在觀眾席來觀看球賽，球到那，玩家的視野就到那，盡情體驗熱血沸騰的真實感受！

創造夢想中的魔幻球隊

不論是黃金守備陣容或是無堅不摧的強打圖，都可由玩家自行去培養！十餘種超越現實獨樹一格的魔球密技，你會訓練出魔投手還是魔打者？

九人都來守內野

玩家可以讓場上任一守備球員站在任一位置，您大可讓九名球員全部站在內野以打擊對方的士氣！！遊戲中並提供守備位置的記憶功能，你可迅速針對對方打者特色而調整守位置！



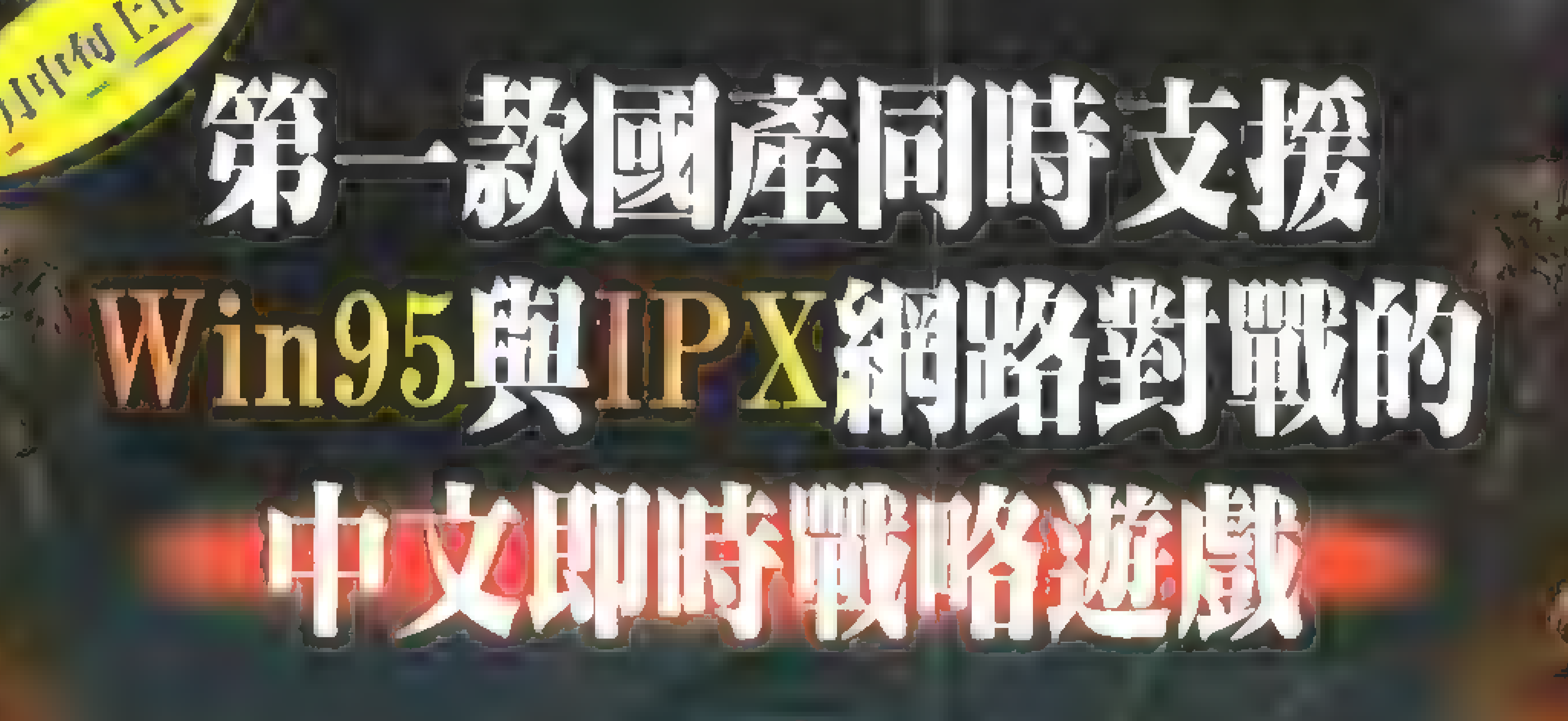
光譜資訊股份有限公司
T-TIME TECHNOLOGY CORP

超越魔獸爭霸
媲美紅色警戒

560

失落的戰線

LIVE OR DEAD



徘徊生死邊緣！惡鬥一觸即發！



遊戲特色：

◎首創快捷欄的設計，可記憶六組建造單位。
◎支援視窗模式和全螢幕模式，最高解析度可達1024*768。
◎首款支援IPX網路對戰的中文即時戰略遊戲，最多可達八人同時上場較勁。
◎獨特的『部隊編組』設計，當您拖曳滑鼠框選某範圍的部隊之後，您可以替這個部隊編號，此後您只需輸入部隊編號，下達指令之後，該部隊便會自動行動，大大縮短操作時間。
◎兵器種類繁多，如可隱形的自爆機甲「沙鼠」、自動修復工作車「陸地愛神」，以及可快速運輸大量兵力的空中運輸機「大力神」等等，加上各種短距離飛彈，讓您充分享受「調兵遣將」的樂趣。
◎CD音源配樂，震撼力十足，彷彿置身真實戰場。







女神學園
百餘幅640*480、256色美少女畫面給你空前的視覺享受。
全圖形式指令設計畫面活潑有趣。
分身發光、魔力、法術、斬妖除魔、無所不能！
獨創RPG式的修行模式讓你一支遊戲兩種享受。
專業的風水、命理常識，讓你能藉著遊戲來了解其玄妙之處
多樣式結局耐玩度高。
令你耳目一新的美少女魔法師養成遊戲。


上古英雄傳
當過了足智多謀的
經歷了紛亂的五代
稱霸了風雲多變的
那你更是不能錯過
一款匯集了中國上古時代，所有風雲人物的戰略RPG遊戲。
一場正義與邪惡的權勢鬥爭。
一段親情至深的故事劇情。


新世紀戰略RPG
驚"炎"一夏！！
"烤"季結束何處去？漢堂網站好選擇！
炎龍騎士團外傳
風之紋章
英雄的旅程，正要揚帆出航
AX:(07)335-4053
AX:(02)246-8553
E-MAIL:dynasty@tpts1.net.tw
http://www.dynasty.com.tw


即將開戰
Windowns95
中文版
領國大戰略
您在各世界裡稱王稱
音樂之外 提供了CD音
DYNASTY

用棒球寫日記的英雄，需要您的掌聲與喝采！您的熱情參與和投入，將使中華職棒更添繽紛色彩！

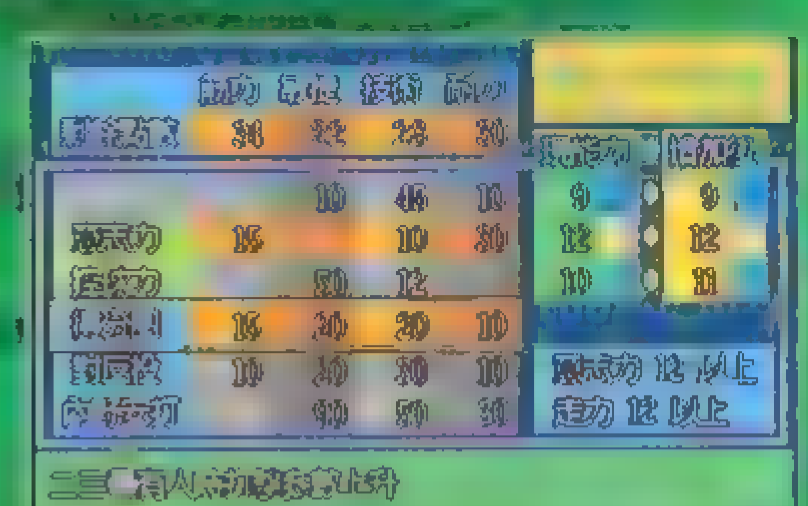


真實球員、多樣屬性

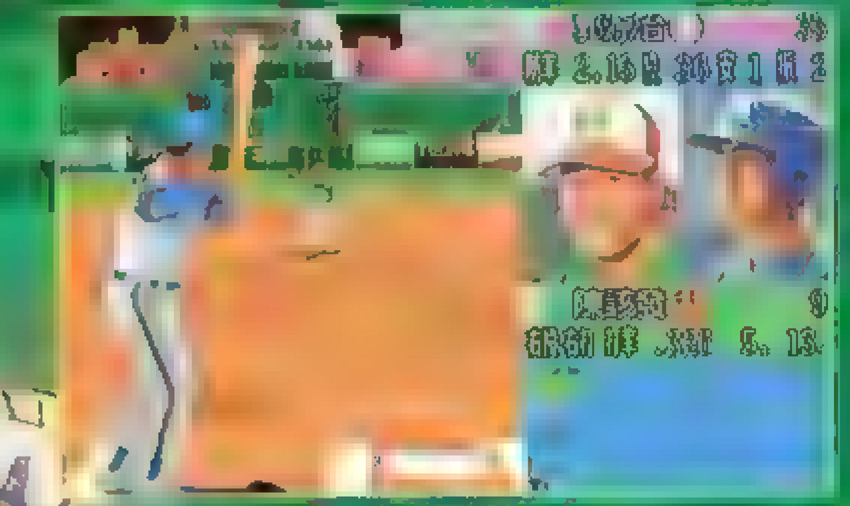
共有七隊中華職棒隊伍（龍、獅、虎、象、鷹、牛、鯨）收錄所有球員的詳細資料，且依每個球員不同的特性，設計出豐富有趣的屬性能力（如野手的逆境、破滑二壘、黏打、揮大棒、跟球力、選球力、長打型或安打型等，還有投手的控球力、得分圈強/弱等多達60種以上的屬性）。

首創新兵訓練營

除了有今年轟動職棒界的新人加入外，還可自行創造新兵，計畫一連串的培訓活動，以投手和野手不同的訓練特色來區分課程，如重量訓練、傳球練習、研究球路、跑步、揮棒等訓練，你也可能是一顆熠熠發光的新星喔。







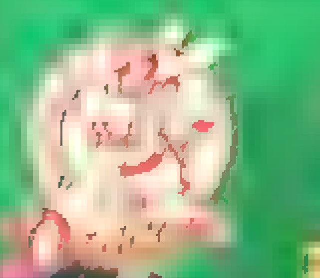
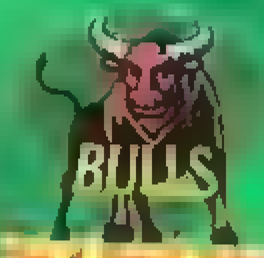


全新的投打對決畫面、全新的球員資料，展現最精彩的職棒八年！







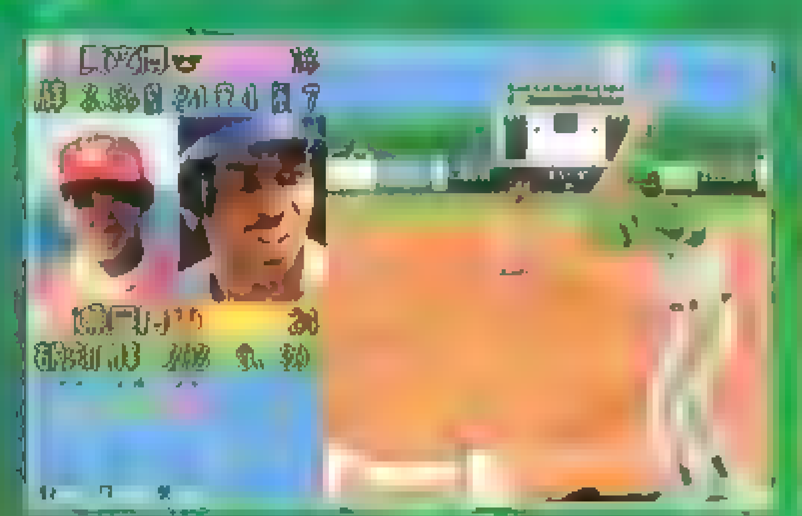
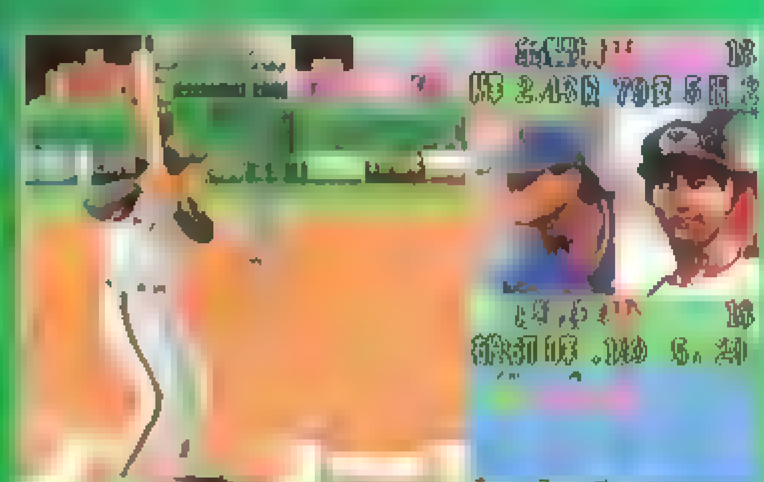


完整的賽事

遊戲內容分表演賽、聯盟賽、攻守練習、特殊戰役和世界大賽等，其中聯盟賽的賽制安排完全與職棒八年的賽事相同，在七個不同的球場舉行。

投手球路更多更豐富

依投手特性，有各種不同的球路，有尾勁的速球、直球、指叉球、滑球、變速球、蝴蝶球、外角滑球、曲球、螺旋球、伸卡球、內外角球、下墜球等。

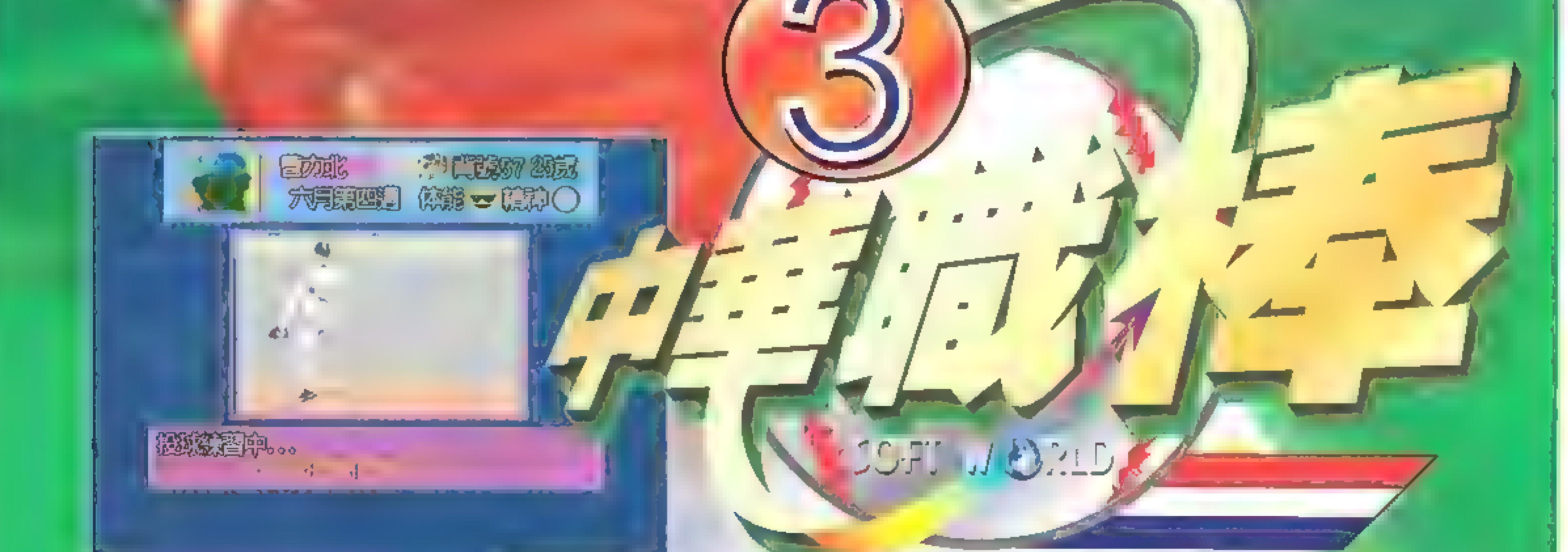



畫面更細膩逼真

左投和右投的投手對於打者的視野有明顯的不同，例如左打者對於右投 投的球路看的特別清楚等，真 投剋左打的功效。還有許多 表現，如接殺、撲接、撲壘 ，真實的讓你大呼過癮。

珍貴記錄永久保存

記錄室增添了許多記錄項目，如連續完封、連續安打場次、連續三振局數等連續的記錄。




霹靂幽靈箭
來自奇詭天外之人物
齊聚另類難測之武林
險中帶險！幻中帶幻！
誰的陰謀得逞？
又有誰才是真正的強者？
○迷離未卜的冒險＋變化莫測的養成＋完全扮演布袋戲英雄○

人氣一番金光布袋戲最佳改編
超科技魔幻效果角色扮演異作

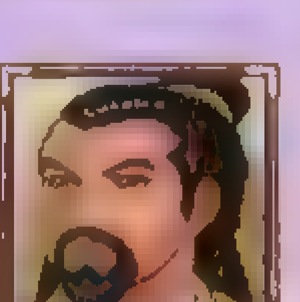



問世間情為何物
直教生死相許
金庸
神鵰俠侶

玩者將扮演楊過，自困境中成長蛻變並成為一代高俠

還將與小龍女相戀分離又重逢，體會至死不渝之真情



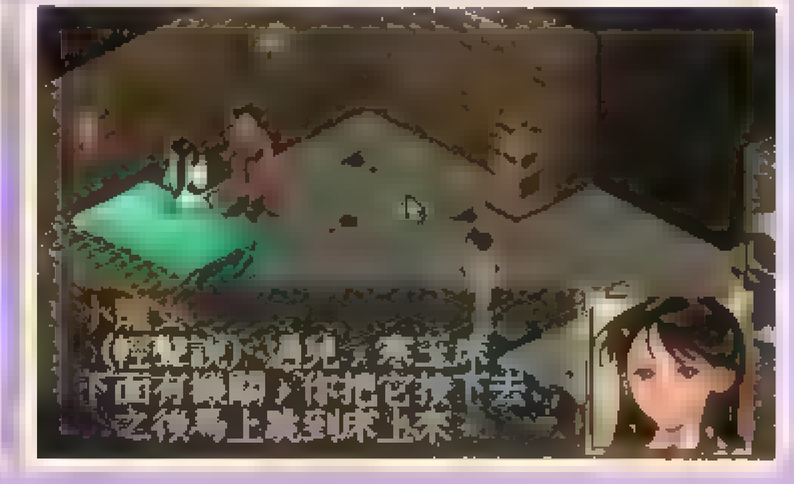










首批包裝內附戀人滑鼠墊、
浪漫紫色信紙及知名漫畫家手繪海報

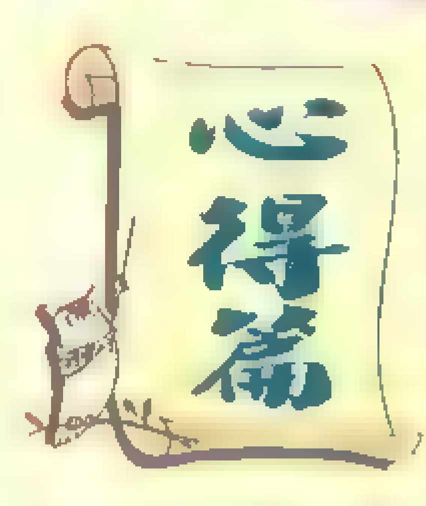

HEROES II of Might and Magic

魔法門之英雄無敵II

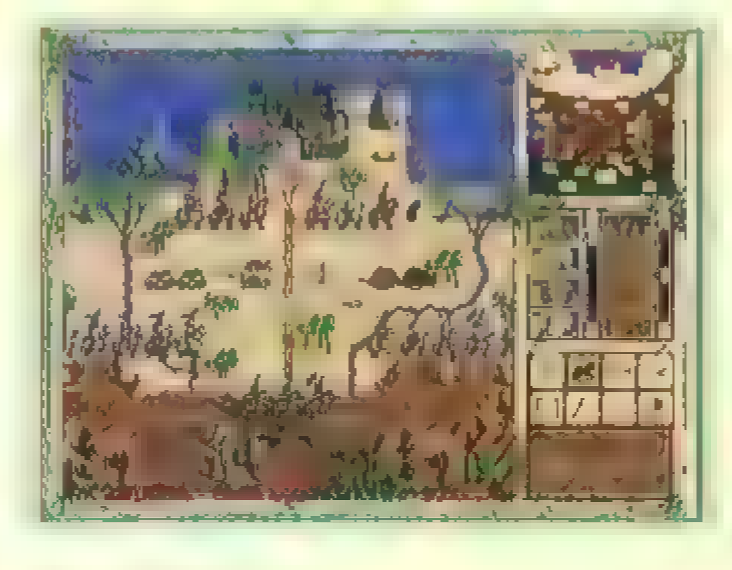
The Succession Wars

稱霸秘笈

作 者／HERO



1.瞭解各英雄的特色：Knight的屬性較為平均，部隊會擁有較高的士氣，Sorceress在海上的航行速度較快，Wizard則可以學得較高級的法術；Barbarian在移動時較不受地形影響，Necromancer可將敵方陣亡的部隊化為骷髏兵，Warlock則擁有較大的探索範圍。不過在英雄升級之後，將會隨著各項技能的提升而減少其差距



2.各系城堡除了一些共同的設施外，在召募部隊的建造上之需要都有所不同；除了必須的資金、木材及石礦之外，還可分為下列各種：

Knight	Crystal水晶
Sorceress	Gem寶石、Mercury藥劑
Wizard	所有
Barbarian	Crystal水晶
Necromancer	所有
Warlock	Gem寶石、Sulfur硫磺

3.記著要在一週之前先建造水井，因為它可以在每星期讓所有部隊增加兩個，對於一些較高級的稀有部隊而言更為重要

4.別隨意召募部隊，混合太多不同系列的部隊時，會使得其士氣大幅降低。

5.在部隊中擁有速度較快的部隊時，不僅可以先發制人，同時也可以讓你較敵人更快施展出法術。



6.充份利用部隊的性質來施展全體性法術：龍族本身不懼任何法術，因此在英雄只帶有龍族的情況下盡量用全體性法術



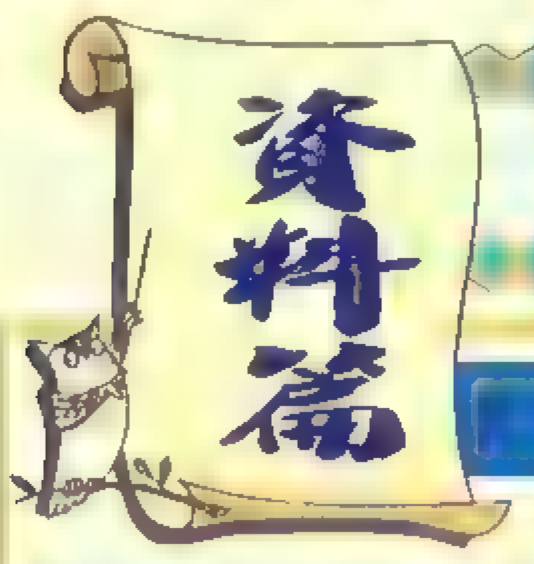
攻擊；而神聖性法術只對不死系部隊有效，死亡系法術對不死系及龍族之外的所有部隊有效。

7.多造幾名英雄可以讓你有更多可控制的部隊來探索或戰鬥，資金充裕時不妨多召募幾個。

8.盡量利用飛行部隊或遠程攻擊部隊，前者可以瞬間攻擊對方，使對方的遠程攻擊部隊無法進行攻擊，而後者則可以在敵人尚未接近前予以重大的傷害。

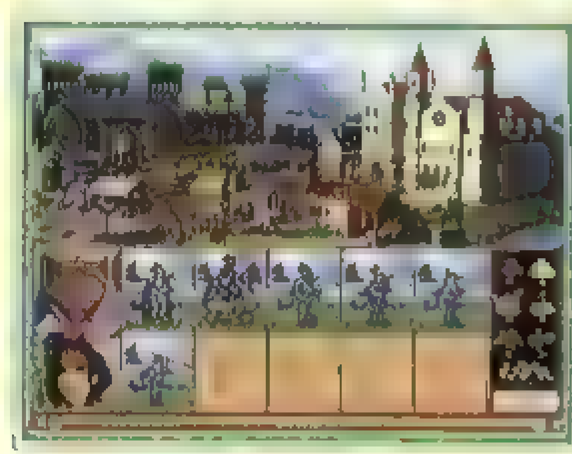
9.當某一種資源特別多，或是正好缺乏某種資源時，建造市場可以讓你平均一下，不過兌換的比率損失相當大，若在其它城堡多建幾座市場後，將可以減少損失。





遊戲中的部隊類型及特色

Knight　以人類系部隊為主，特色是不需額外資源便可召募



Peasent	最弱的部隊，別浪費錢去召募他們
Archer	人類系部隊中唯一的遠程攻擊部隊，但速度極慢
Ranger	由Archer所升級，速度變快且可攻擊兩次
Pikeman	具有相當高的防禦力，適合防守
Veteran Pikeman	由Pikeman所升級，速度變快且生命力提升
Swordsman	人類系的中堅部隊，具有相當不錯的作戰能力
Master Swordsman	由Swordsman所升級，速度變快且生命力提升
Cavalry	速度快且攻擊力高，可先發制人
Champion	由Cavalry所升級，擁有最快的速度及更高的生命力
Paladin	人類系最強的部隊，攻擊力極高且能攻擊兩次，抗心靈系法術
Crusader	由Paladin所升級，速度變快且生命力提升

Sorceress　以森林系部隊為主，大多擁有遠程射擊及飛行的能力



Spirte	能飛行且攻擊時不會被反擊，但生命力極低
Dwarf	行動緩慢但生命力高，抗心靈系法術
Battle Dwarf	由Dwarf所升級，速度提升許多且防禦力提升
Elf	每回合可射擊兩次
Grand Elf	由Elf所升級，速度、攻擊力及防禦力都會提升
Druid	具有相當強力的遠程攻擊能力
Greater Druid	由Druid所升級，速度、防禦力及射擊次數都有所提升
Unicorn	具有使敵人盲目的能力，攻擊力相當高
Phoenix	可飛行、能攻擊兩格，且攻擊力極高

Wizard　以平原系部隊為主，特色是生命力大都很高

Halfling	可遠程攻擊，但生命力很低
Boar	擁有相當快的速度，但攻擊力較弱
Iron Golem	雖然速度極慢，但擁有頗高的生命力及相當高的防禦力



Steel Golem	由Iron Golem所升級，生命力、速度及攻擊力都有所提升
Roc	升命力頗高的大怪鳥，能飛行
Mage	具有相當高的遠程攻擊力
Archmage	由Mage升級，在各方面的屬性都有些許的提升
Giant	平原系的最強部隊，但防禦力較低
Titan	由Giant所升級，可遠程攻擊，其強大的能力甚至能擊倒黑龍

Barbarian　以類人系部隊為主，以攻擊力高著稱



Goblin	速度頗快，聚集一大群時將有相當的威脅
Orc	可遠程射擊，但速度極慢
Orc Chieftain	由Orc升級，除攻擊力之外的所有屬性都有提升
Wolf	速度快且能攻擊兩次，擁有相當不錯的攻擊力
Ogre	生命力高且攻擊力強，但速度極慢
Ogre Lord	由Ogre升級，生命力、速度及傷害力皆有大幅度的提升
Troll	可遠程射擊，在戰鬥中每回合結束時可以回復生命力
War Troll	由Troll所升級，速度、射擊次數及傷害力都有明顯的提升
Cyclops	類人系的最強部隊，可以麻痺敵人及攻擊兩格

Necromancer　以不死系部隊為主，擁有相當平衡的戰鬥力



Skeleton	最基層的部隊，除召募外可經由英雄的Necromancy技能召喚
Zombies	除了有較高的生命力之外，無一可取之處
Mutant Zombies	由Zombies所升級，生命力及速度都有所提升
Mummy	可說是主力部隊之一，具有詛咒敵人的能力
Royal Mummy	由Mummy所升級，生命力及速度都有所提升
Vampire	能飛行，攻擊時不會遭到反擊，且攻擊時可吸收敵人的生命力來回復
Vampire Lord	由Vampire所升級，生命力及速度都有所提升
Lich	可遠程攻擊，且攻擊時能傷害周遭的部隊，防禦力極高
Power Lich	由Lich所升級，生命力、速度、防禦力及射擊次數都有所提升
Bone Dragon	最強的不死系部隊，各方面的能力都非常高，且能降低對方士氣

Warlock　以山丘系部隊為主，擁有最強的龍族



Centaur	可遠程射擊，但攻擊力不高
Gargoyle	速度極快且防禦力頗高，能飛行
Griffin	能飛行，每回合不限反擊次數，被攻擊時可立刻反擊
Minotaur	戰鬥力頗佳的中堅部隊，各方面都相當平衡
Minotaur King	由MinoTaur所升級，生命力及速度都有所提升
Hydra	速度雖慢但生命力相當高，可同時對附近有敵人進行反擊
Dragon	生命力及各方面的能力都極高，能飛行且對所有魔法免疫
Red Dragon	由Dragon所升級，生命力、速度、攻擊力及防禦力都有所提升
Black Dragon	由Red Dragon所升級，生命力、速度、攻擊力及防禦力都有所提升





在城堡外可召募部隊的地點及種類

Dragon City	Red Dragon
City of the Dead	Power Lich
Anicent Lamp	Genie
Ruins	Medusa
Desert Tent	Nomad
Wagon Camp	Rogue
Tree City	Spirit
Troll Bridge	Troll

各種特殊物品的作用

加強英雄戰鬥屬性

Giant Flail of Dominion	提升攻擊力1點
Thunder Mace of Dominion	提升攻擊力1點
Power Axe of Dominion	提升攻擊力2點
Giant Flail of Dominion	提升攻擊力1點
Thunder Mace of Dominion	提升攻擊力1點
Power Axe of Dominion	提升攻擊力2點
Dragon Sword of Dominion	提升攻擊力3點
Ultimate Sword of Dominion	提升攻擊力12點
Armored Gauntlets of Protection	提升防禦力1點
Defender Helm of Protection	提升防禦力1點
Stealth Shield of Protection	提升防禦力2點
Divne Breastplate of Protection	提升防禦力3點
Ultimate Cloak of Protection	提升防禦力12點
Caster's Bracelet of Magic	提升法力2點
Mage's Ring of Power	提升法力2點
Witch's Broach of Magic	提升法力3點
Arcane Necklace of Magic	提升法力4點
Ultimate Wand of Magic	提升法力12點
Minor Scroll of Knowledge	提升知識2點
Major Scroll of Knowledge	提升知識3點
Superior Scroll of Knowledge	提升知識4點
Foremost Scroll of Knowledge	提升知識5點
Ultimate Book of Knowledge	提升知識12點
Spike Helm	提升攻擊力及防禦力各1點
Spike Shield	及防禦力各2點
Ultimate Shield	提升攻擊力及防禦力各6點
White Pearl	提升法力及知識各1點
Black Pearl	提升法力及知識各2點
Ultimate Staff	提升法力及知識各6點
Ultimate Crown	提升攻擊力、防禦力、法力及知識各4點
Four-Leaf Clover	增加戰鬥時的幸運度
Gamblers Luck Coin	增加戰鬥時的幸運度
Golden Horseshoe	增加戰鬥時的幸運度
Lucky Rabbit's Foot	增加戰鬥時的幸運度
Medal of Courage	提升部隊士氣
Medal of Distinction	提升部隊士氣
Medal of Honor	提升部隊士氣
Medal of Valor	提升部隊士氣

加強英雄法術能力

Magic Book	讓英雄具有施展法術的能力（城堡中可學得）
Everhot Lava Rock	增加火焰系法術50%的傷害力
Evercold Icicle	增加冷凍系法術50%的傷害力
Lightning Rod	增加閃電系法術50%的傷害力
Ankh	讓復活系及活動死屍系法術之效果加倍
Book of Elements	讓召喚元素系法術之效果加倍
Gold Watch	讓催眠術之效果加倍
Fire Cloak	減半火焰系法術的傷害力
Ice Cloak	減半冰凍系法術的傷害力
Lighting Helm	減半閃電系法術的傷害力
Holy Pendant	讓部隊對詛咒術免疫
Seeing Eye Pendant	讓部隊對盲目系法術免疫
Kinetic Pendant	讓部隊對麻痺術免疫
Pendant of Death	讓部隊對神聖系法術免疫
Pendant of Life	讓部隊對死亡系法術免疫
Serenity Pendant	讓部隊對狂暴術免疫
Pendant of Free Will	讓部隊對催眠術免疫
Wand of Negation	讓部隊不受解咒術所影響
Snake ring	讓祝福系法術之法力耗費點數減半
Evil Eye	讓詛咒系法術之法力耗費點數減半
Skullcap	讓心靈感化系法術之法力耗費點數減半
Elemental Ring	讓召喚元素系法術之法力耗費點數減半

加強英雄移動力

Nomad boots of Mobility	提升英雄及部隊在

陸地上的移動力

Traveler's Boots of Mobility　提升英雄及部隊在陸地上的移動力

Sailors' Astrolabe of Mobility　提升英雄及部隊在海上的移動力

True Compass of Mobility　提升英雄及部隊在陸地上及海上的移動力

增加收入

Tax Lien　每天增加250元的資金收入

Endless Purse of Gold　每天增加500元的資金收入

Endless Bag of Gold　每天增加750元的資金收入

Endless Sack of Gold　每天增加1000元的資金收入

Golden Goose　每天增加10000元的資金收入

Endless Cart of Ore每天增加一單位石礦的收入

Endless Cord of Wood　每天增加一單位木材的收入

Endless Pouch of Crystal　每天增加一單位水晶的收入

Endless Pouch of Gems　每天增加一單位寶石的收入

Endless Pouch of Sulfur　每天增加一單位硫磺的收入

Endless Vial of Mercury　每天增加一單位藥劑的收入

特殊物品

Ammo Cart　讓遠程射擊部隊攻擊時無彈藥限制

Ballista of Quickness　在攻城時頭石器在每回合可以射擊兩次

Fizbin of Misfortune　嚴重降低部隊士氣

Golden Bow　讓射擊時所遭受的阻礙減半

Hideous Mask　讓中立部隊加入陣營中

Power Ring　每天可恢復2點的法力點數

Telescope　增加英雄周圍一格的顯示範圍



第1章　Force of Arms

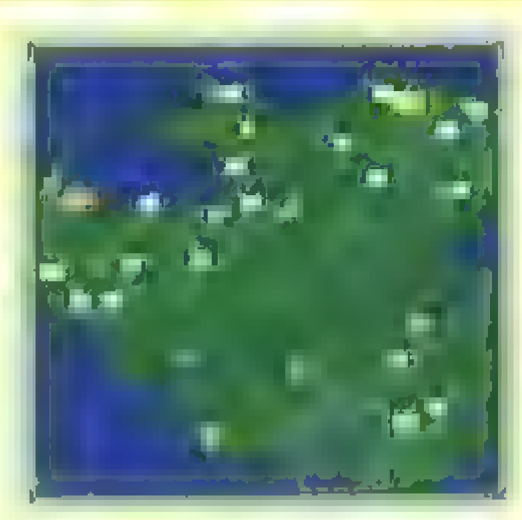
任務目標：消滅所有敵人

任務選擇：1 2000元

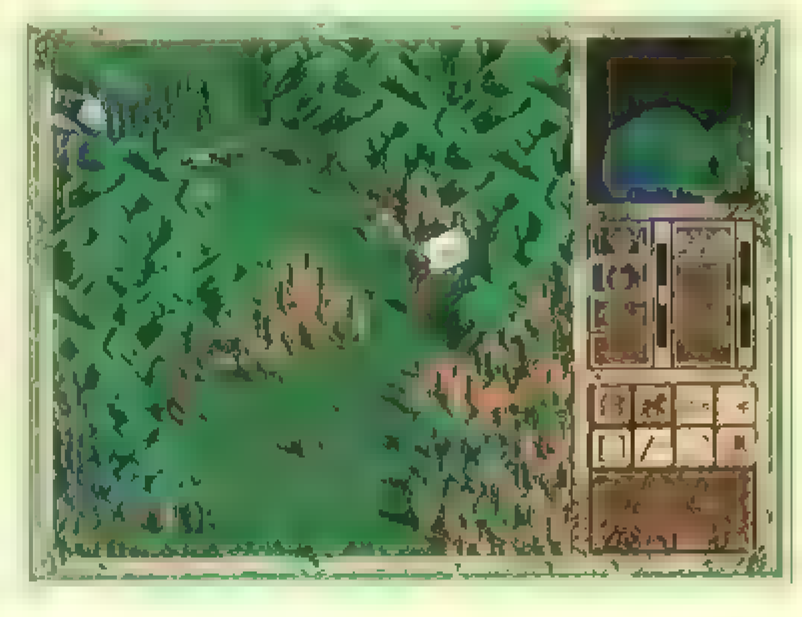
2 Thunder Mace

3 Gauntlets

本關卡可說是用來熱熱身的。在進行任務簡報時，我方可以選擇三種資助之一：資金2000元、



Thunder Mace（攻擊力+1）或Gauntlets（防禦力+1）。一開始時我方與敵方的三個領主隔著山脈南北對峙，由於南北唯一的通道有相當強的部隊守住，且敵人會自相殘殺，所以我方不宜急著出攻，先好好加強本身實力



首先再召募另一名英雄，然後由兩名英雄分頭進行收集資源的工作；等到一兩個月之後，我方的實力已有一定程度時，就先把部隊分為兩部份，一為攻城掠地的攻擊主力，另一隊則守在中央山道附近，以防敵人趁虛進攻。由於雙方實力差距頗大，我方應該可以輕鬆擊倒三個敵人；如果先讓敵人自相攻打後再趁機攻擊，還可收到事半功倍的效果

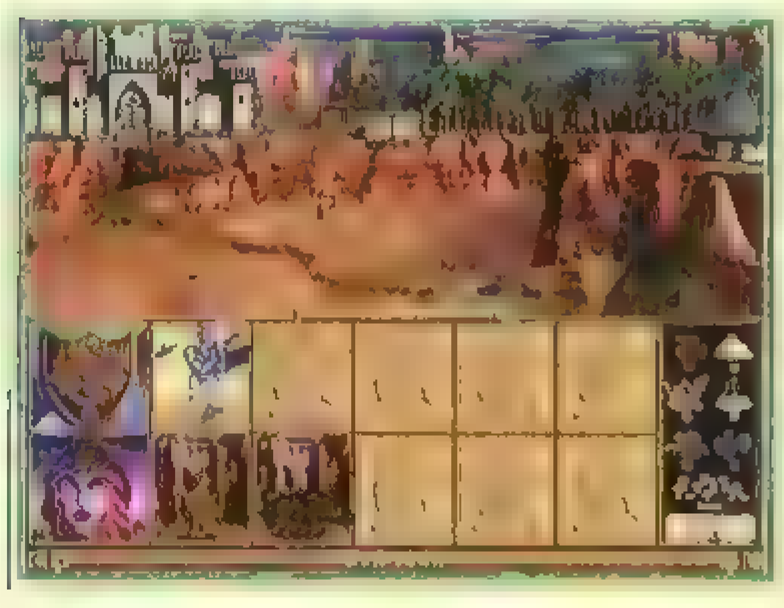
第2章　Annexation



任務目標：佔領所有敵人城堡
任務選擇：1 Wizard
2 Sorcerer
3 Knight



依本關的地勢而言，我方城堡被敵人三方面包圍，可說是相當不利；雖然城堡中有威力極強的四個Genie守護以防敵人的偷襲，但是配置在英雄部隊中的話，將有更大的作用。依本關的資源分配來看，選用Knight將可以利用較少的資源來發展。

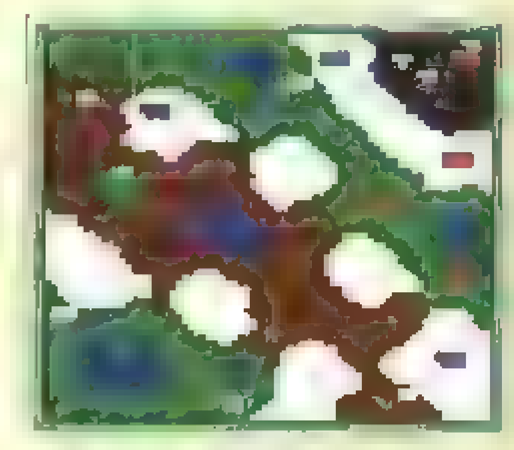


首先將Genie配置到第一名英雄的部隊中，再把其餘部隊留在城中；等到召募另一名英雄後，召募城中的弓箭手，再連同僧兵的部隊配置在第一位英雄的部隊中，這樣兩個英雄就都擁有一定的實力，足以清除較弱的搞路傢伙了。首先重點是城堡右邊的石礦、左方的水晶礦及地圖右邊的鋸木場，這三種資源是城堡發展時所不可或缺的。這期間要注意城堡下方的水路隨時會有敵人搭船偷襲，要特別小心。

等到敵人由水路偷襲失敗後，我方可選一名較強的英雄搭原船往左下或右下前進，這裡各有一處敵人城堡；等到攻下這兩座城堡後，我方便可以揮軍往北進攻，將最後一個敵人擊倒。

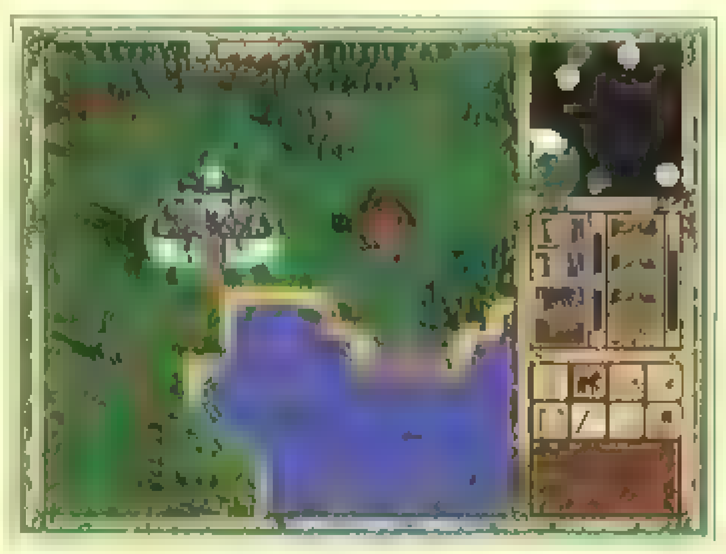
第3章 Save the Dwarves

任務目標：保護矮人城鎮
任務選擇：1 Wizard
2 Sorceress
3 Knight



這是一個額外的任務關卡，雖然可以直接跳過，但若能完成本關任務時，將可得到矮人族的同盟，在往後進行任務時，將可讓分佈在地圖上的矮人直接加入我方陣營，在初期時會有相當大的幫助，所以還是幫他們一下吧！選用Sorceress的話，往後召募的部隊相性與矮人較佳，對士氣有較佳的幫助。

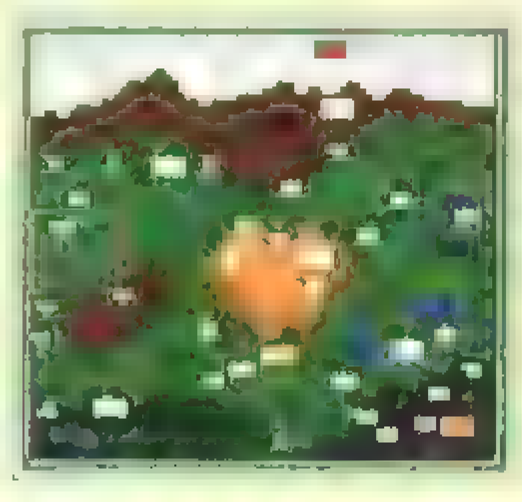
一開始時我方有三個英雄，雖然有一座城堡及不少城鎮，但是這些城鎮都無法升級為城堡，只能在此召募矮人；要注意有些城鎮可以召募到較強的戰鬥矮人，可以將其他城鎮召募到的矮人帶到此處升級。由於我方的城鎮遍佈南北，很容易被敵人趁虛而入，所以要讓兩名英雄分守南北兩處的村莊，另一名則擔任機動支援的任務。



等到城堡中可以造出火砲時，就可以開始進攻了！一般而言北部的地圖上有較強的NPC部隊守著通道，所以由地圖的右下方往上進攻；這段期間要注意敵人會藉由海上的漩渦出現在我方主城堡的南部進行突襲，所以要留下一些部隊防守。只要能在所有矮人城鎮被攻陷之前擊倒所有敵人，便可以獲得勝利，同時也得到矮人族的同盟。

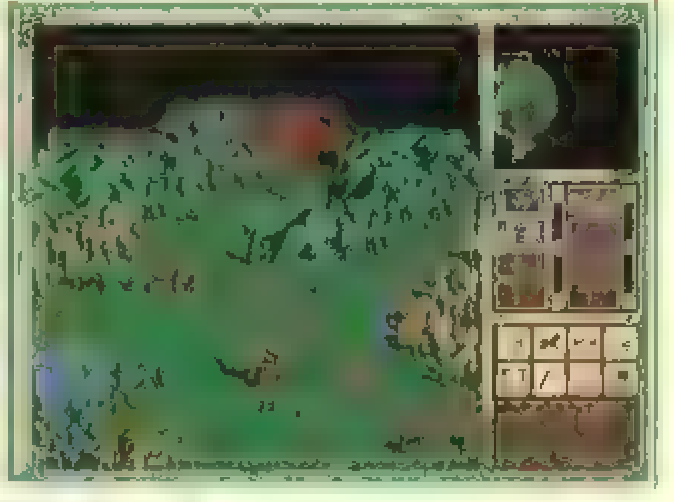
第4章 Carator Mines

任務目標：佔領所有敵人城堡
任務選擇：1 Wizard
2 Sorceress
3 Knight



由於這一關的規模較大，所以要多花點時間來進行。首先設法攻下地圖西北方及西南方的兩座城鎮，然後以這兩座城鎮做為前哨站；其中要注意南方的Barbarian，其強大的機動性很容易深入我方腹地而造成威脅。如果之前曾完成第三關的話，將可以讓地圖上的矮人加入，對我方的初期發展速度將有極大的幫助。

在我方三座城堡都可以生產最高級的部隊之後，就可以兵分南北兩路往右進攻了。在中央還



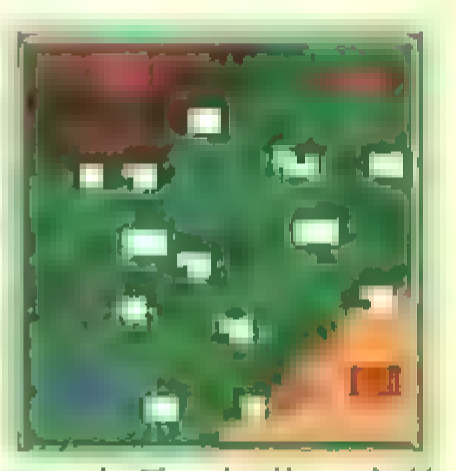
有一座中立的Necromancer城堡，不過裡面的守軍相當強，不須去攻打而造成部隊的損失。如果能有三到四名較強的英雄時，比較能夠阻擋到處流竄的敵人英雄。

接下來的任務路線將分為兩路，如果你仍堅持正義之路的話，就往第5-1章進行；如果投向邪惡的話，就由第5-2章進行

第5-1章　Turning Point

任務目標：奪下四座城堡

任務選擇：1 Wizard
2 Sorceress
3 Knight



由於地圖相當小，而且是以一敵三，所以久撐無益。先讓英雄往地圖右下方的Necromancer城堡進攻，因為裡面的防守軍力不強，如果能召募沿路上的矮人部隊，應該很容易攻下，如此一來就成了二對二的南北均分情勢，要解決敵人就簡單多了。等到城堡發展到一定程度時，就可以同時揮軍北上，一舉將敵人擊潰了。

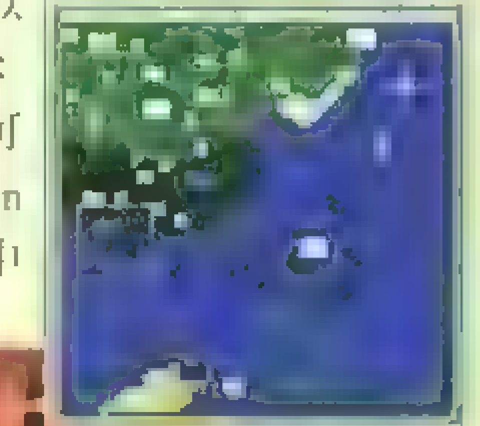


接下來就可以進行第6-1章的任務。

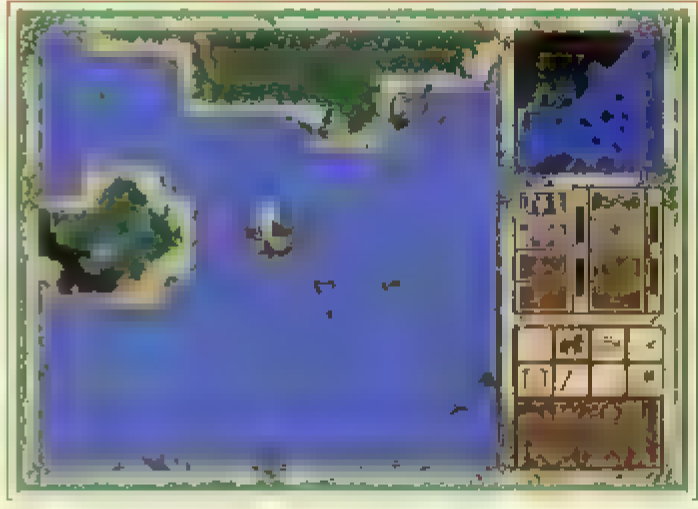
第6-1章　Defender

任務目標：佔領所有敵人城堡且不能讓Noraston城被攻陷

任務選擇：1 Mirror Image
2 Summon Earth Elemental
3 Resurrect



在任務簡報時我方可以選擇學習三種法術之一：Mirror Image（在戰鬥中可以複製某一部隊）、Summon Earth Elemental（在戰鬥中召喚地元素）或Resurrect（在戰鬥中讓某一陣亡的部隊復活），端看各人喜好而定。一開始時我方有兩個英雄，而三個敵人則分別位於北方陸地上（兩個）及南方海上小島（一個）



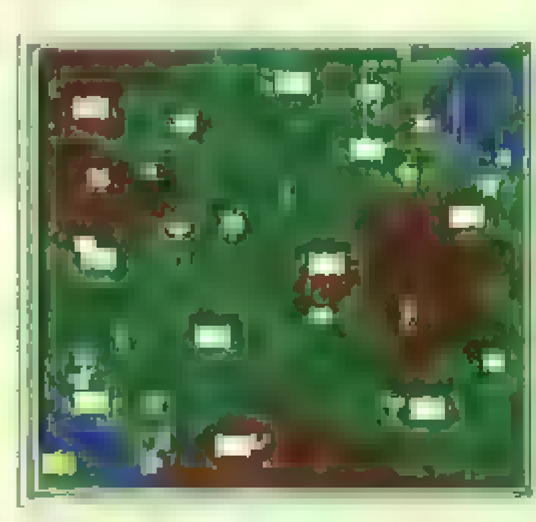
在一開始時先設法抵擋住北方兩個敵人的攻勢，再造船奪下南方小島上的城鎮，接著以此為跳板擊倒南方Barbarian的城堡。由於海上資源較多，只要能確實守住Noraston主城堡，等到我方實力逐漸壯大後，便可以反守為攻，將敵人各個擊破了。值得一提的是，在陸地上的右上方有個小城鎮，其旁邊的告示牌寫有一個數字：『8675309』，這是可觀看全地圖的密碼，但也會被電腦認定為作弊，若可以就不要用吧！

完成本關之後，可以獲得Sorceress公會的協助，往後召募英雄時很可能會有等級較高的Sorceress待命。接下來有兩種選擇：要找尋皇冠或召募部隊以準備迎接最後的戰鬥。如果要以部隊為主時，就往第7-1章；若是想要皇冠時，就前往第8-1章。

第7-1章　The Gauntlet

任務目標：在八週內儘量召募部隊並擊倒敵人

任務選擇：1 Black Pearl
2 Dragon Sword
3 Breast Plate



在進行任務簡報時，我方可以選擇三種物品之一：Black Pearl（法力及知識各+2）、Dragon Sword（攻擊力+3）或Breast Plate（防禦力+3）。在一開始時我方只有一個Barbarian英雄在地圖右上方，而目的為在八週之內儘量召募部隊，然後攻下地圖左下方的敵人村莊，而該英雄所帶的部隊將可以帶往最後關。右上方的我方城鎮只是用來提供資金，不必去管它。

這裡有三條通往左下方的通路可供選擇：上方為Wizard Wood，可沿途召募Wizard系部隊；中央為Knight Trail，可召募Knight系部隊；下方則是Sorceress Forest，可召募Sorceress系部隊。



至於要走那條路，端看各位的喜好了。每條通路都有三座城鎮，雖然不能建設成城堡，但可以召募到一些部隊，不過愈後面的城鎮其守軍也愈強，要多加注意。

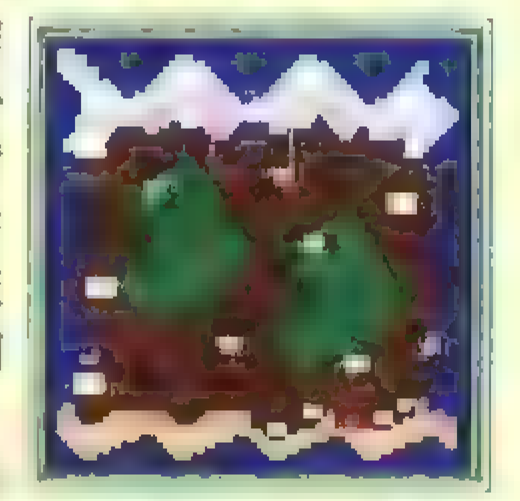


地圖左下方還有一座已經建設得差不多的Warlock城堡，這是我方的經營重點，因為在此將可以召到最強的部隊－黑龍，在這段期間你得先確認將來要帶的部隊，然後往回將生產該部隊的城鎮佔領下來，再多召募一兩名英雄去幫你將部隊「運」回主城。等到第八週開始時，將部隊全交給原先的英雄後，再建船塢及船隻來載運英雄渡河，以攻下對方的村莊。盡量別讓部隊遭到損傷，因為這些部隊將可以帶往第10-1章，進行最後的決戰。任務完成之後，將會進行第9-1章的任務。

第8-1章　The Crown

任務目標：找到皇冠

任務選擇：(1)Wizard
(2)Sorceress
(3)Knight



本關的任務是找尋隱藏的究極皇冠（Ultimate Crown），所以要儘量探索分佈在地圖各處的尖石柱（Obelisk），以獲得皇冠的藏寶地圖之碎片。一開始時我方位於地圖北方，這時先多召募兩名英雄（最好是Barbarian，其行動力較佳），以分頭進行探索的工作。要注意別浪費時間與敵人戰鬥，只要能保住城堡，就儘量以探索為主。

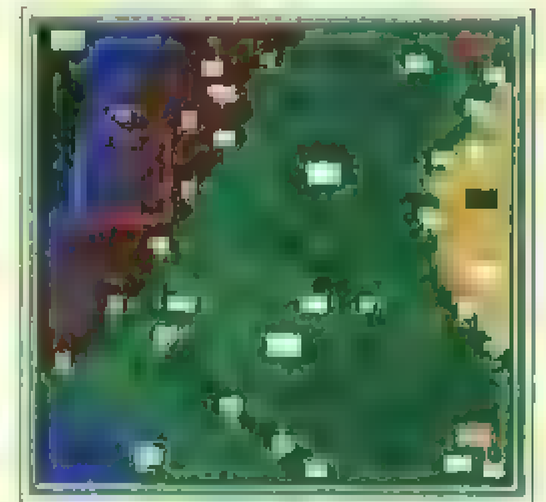


由於皇冠的藏處是以亂數決定，所以在此無法標示其位置，不過只要能獲得地圖上有打叉的那部份，就可以進行挖寶行動了。要注意兩點：英雄必須在該回合上未行動過才能進行挖寶，而且也無法在不平的地形上挖掘。挖得皇冠之後，英雄的攻擊力、防禦力、法力及知識都將會增加4點。任務完成之後，將會進行第9-1章的任務。

第9-1章Corlagon's Defense

任務目標：保護Roland並消滅所有敵人

任務選擇：(1)20 Crystal
(2)20 Gem
(3)20 Mercury



任務簡報時所援助的三種物資選擇，視各人的喜好而定：偏好Knight系部隊的人，可以選擇Crystal；愛用Wizard系部隊者，可以選Gem；喜歡Sorceress的話，就選Mercury吧！在本關開始時，由於Roland在地圖左上的離島，且不受我方的控制，所以就別管他了；不過要注意島上有個傳送門與地圖上大陸北方相通，所以別讓敵人通過此處。



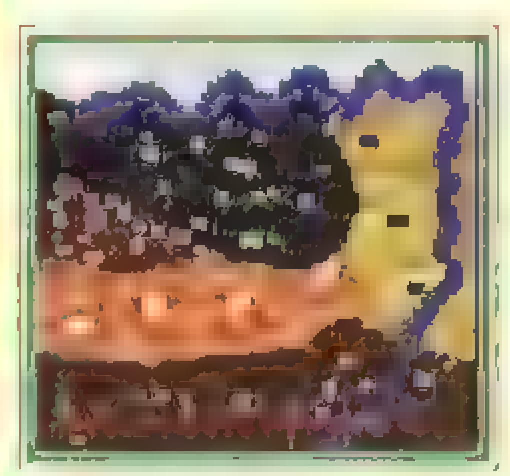
本關我方有三個英雄分別處於我方的三座城堡附近，由於與敵人有相當的距離，所以可以全力發展建設。敵人之中以Archibald手下的猛將Corlagon最強，不過只要在這關將他除掉的話，最後的決戰就可以減少這一個棘手的敵人了。由於本關是屬於會戰型的關卡，要有長期抗戰的心理準備。任務完成之後，便可以進行第10-1章的最後決戰了。

第10-1章　Final Justice

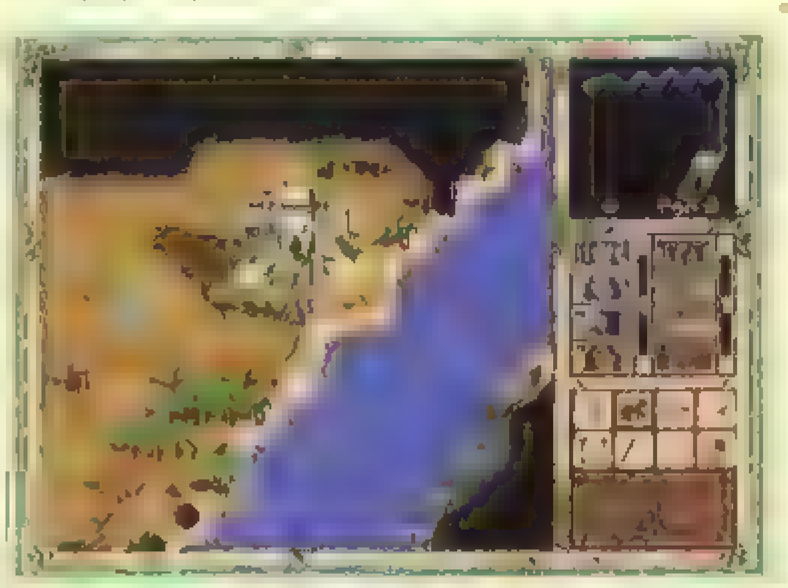
任務目標：擊倒Archibald

任務選擇：(1)Tax Lien
(2)Hidous Mask
(3)Fizbin Medal

任務簡報時有三種寶物可供選擇：Tax Lien（每日稅收增加250元）、Hidous Mask（使中立部



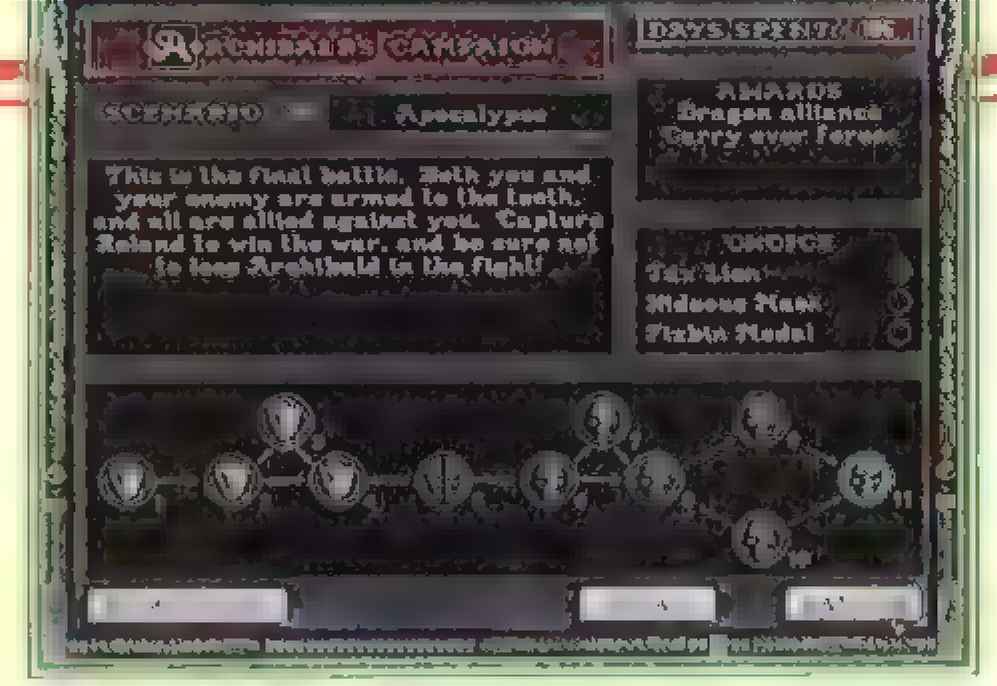
隊加入我方）或Fizbin Medal（增加部隊士氣）。在最後一戰開始時，Roland及其他三位英雄將會處於地圖下方及三座我方城堡的附近。這時如果曾進行第7-1關，那Roland將帶有結束時英雄所帶的部隊；如果是由第8-1關進行時，那Roland的身上就擁有皇冠，但也只有少得可憐的部隊，由於在第一回合時敵人會立刻偷襲我方左邊的城堡，所以要讓附近的英雄先回城並召募足夠的兵力防守；第三回合則有敵人會襲擊右邊的城堡，也同樣地要守住。如果有所閃失的話，就讓Roland親自去收復吧！



在穩定局勢之後，接下來要全力發展我方城堡，並設法得奪得開始Roland旁邊的燈塔及附近海上的平台，前者可以讓船隻的移動速度加快，後者則可以獲得標示出所有水路的海圖；由於Archibald就位於水路最終端的城堡處（也就是地圖左上方），而且這還是唯一通路，所以一定要取得。

當我方準備充足時，就派一個英雄守住地圖右側的道路，其餘英雄則攻擊右邊的Ocne，因為這裡是唯一能造船前往Archibald的所在。如果有餘力的話，可以前往地圖中央的Alamar城，那裡可以召募到珍貴的黑龍，但也有可能付出相當大的代價。

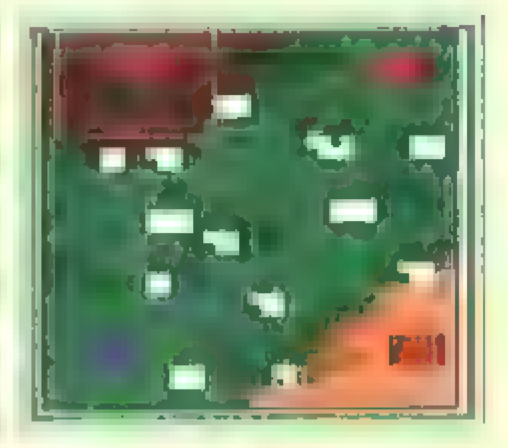
當一切準備妥當時，就將所有最強的部隊交給Roland，然後讓他乘船去與Archibald決一死戰吧！由於Archibald的主力是紅龍，所以要先將其擊倒，這時再用其他強力的法術攻擊剩下的部隊。要注意Archibald會連續召出風元素來助陣，所以一定得先學到閃電術或元素風暴才能與其對抗。如果能在這最後一役成功的話，勝利就是屬於你的！



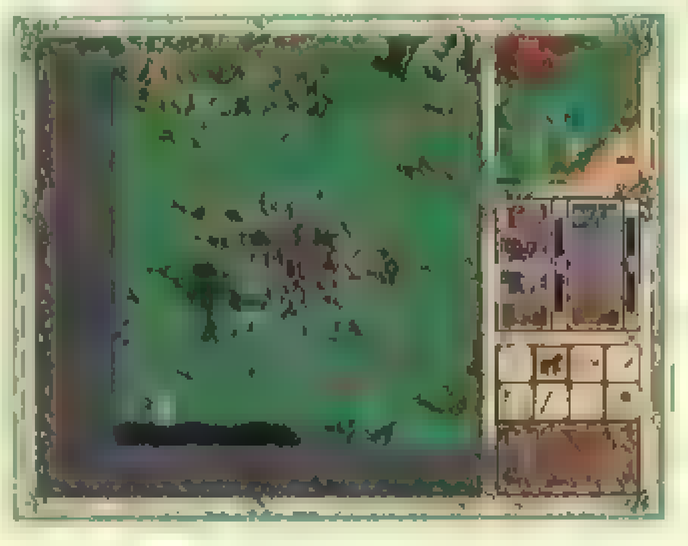
第5-2章 Betrayal

任務目標：奪下四座城堡

任務選擇：1 Necromancer
2 Warlock
3 Barbarian



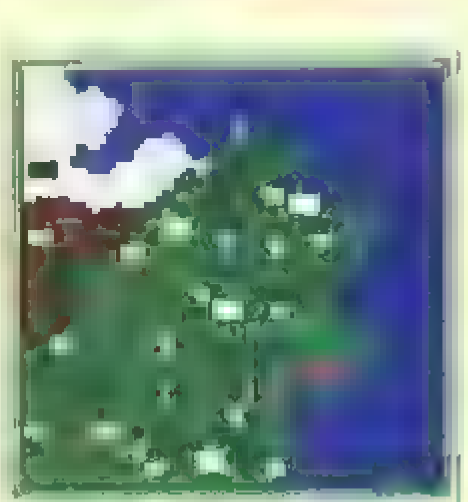
雖然我方有三座城堡的壓倒性優勢，不過不小心的話可能會被敵人奪去，所以要先在地圖右下方的Necromancer城堡處再召募另一名英雄，同時與地圖左上方的主城做為建設主力；至於右上方的城堡，可以做為支援之用。打了這麼多關，要完成本關任務應該是輕而易舉吧！值得注意的，便是本關所用部隊全部都和以往不同，要相當去適應一下。過關之後將可進行第6-2章。



第6-2章 Rebellion

任務目標：鎮壓農民並消滅所有敵人

任務選擇：1／2／3



由於有強大的英雄Lord Corlagon在我方旗下，所以這一關就以他為主力。因為地圖上到處都有一大群的弓箭手及農民，所以要先解決數目較少的農民，以轉換成骷髏兵加入我方；等到能解決掉一開始城堡右上方的數千農民大隊，就可以擁有數目達一千多的骷髏兵大隊，要解決任何敵人都不是件難事。不過注意沿途的弓箭手，會造成相當大的傷害，所以也要建設城堡以召募吸血鬼、巫妖及骷髏龍等飛行及遠程攻擊部隊，以對

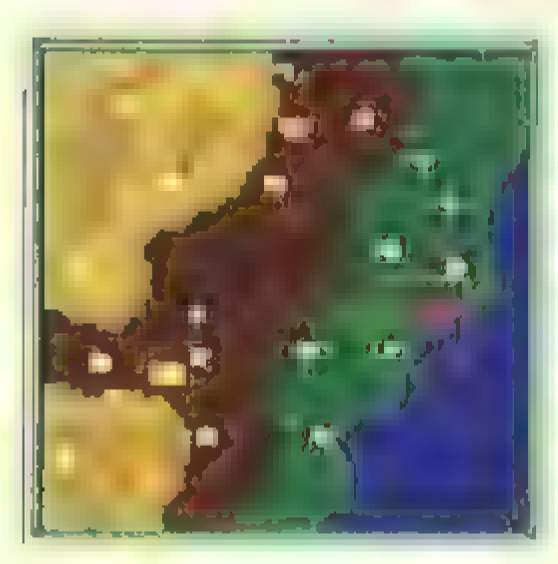
付分佈在地圖各處的弓箭手。如果能在城堡中學到傳送術或迅捷術，那麼將會更加有利，只要大批骷髏兵一接近敵人，就足以毀滅任何強敵了。敵人有三位領主分別散佈在地圖各處，



要小心別中了敵人的調虎離山之計，逐次地各個擊破才是重點。任務完成後可選擇是否進行第7-2章或直接跳過進行第8-2章。

第7-2章　Dragon Master

任務目標：攻下Dragon City
任務選擇：1／2／3



難度頗高的一關，雖然可以跳過本關，不過一但完成本關任務之後，就可以與龍族同盟，往後在地圖上遇到龍族時便可以直接加入我方陣營，所以相當重要，至於是否進行，就各位去判斷了。

這一關有兩個敵人勢力，雖然我方的主要目的是攻下地圖左上方的Dragon City，對付他們並不是重點，不過要是能奪取他們的城堡，就能生產更多強力的部隊，所以還是想辦法打倒他們吧！當整備相當充足的兵力時，便可以往地圖左上方的Dragon City進攻了；由於在解決外面把守的黑龍後還得對付城內的龍群，所以



一定得有相當強大的兵力才能取勝。攻下Dragon City之後便可以獲得Dragon City的稱號，往後便可以取得龍族的同盟。完成任務後便可以進行第8-2章。

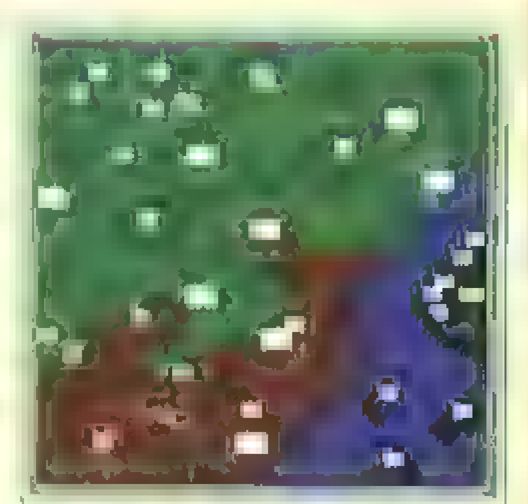
第8-2章　Country Lords

任務目標：在一週內佔領某個城堡後，再佔領所有城堡
任務選擇：1 Basic Logistics
2 Power Axe



3 White Pearl

任務簡報時有三種資助可供選擇：Basic Logistics（增加英雄移動速度）、Power Axe（攻擊力+2）或White Pearl（法力及知識各+1）。由於一開始沒有任何城堡當據點，所以得在七天內奪下



右下方的Sorceress城堡，至於要獲得其位置，可以由附近的瞭望塔查看而得知。雖然在英雄一開始的左邊有不少資源，但可別光顧著拿而忘了奪城大業。等到取得第一座城堡之後，再往上逐漸發展，盡量多佔領幾座城鎮以增加資金收入及部隊來源。先別招惹敵人，另外如果曾進行第7-2章，就去找尋分佈在地圖上的龍族，並讓牠們加入陣營。

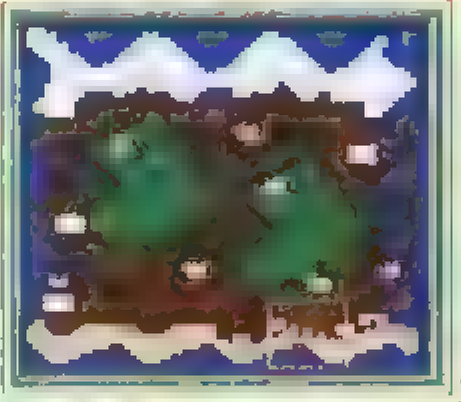
由於本關得地圖頗大，要將敵人全滅要花不少時間；尤其敵人幾乎以knight部隊當主力，所以要特別小心敵人的聖戰士及騎兵，前者擁有兩次攻擊的能力，而且攻擊力極強；後者則速度極快，會讓敵人有先行施法的機會。在征服大陸上所有城堡後，若發現還未完成任務，就派遣部隊由地圖上方的傳送門通往地圖右下方的小島，這裡經常會有漏網之魚。任務完成之後，將會有兩條進行路線可供選擇：第9-2章為找尋皇冠，第10-2章則是召募部隊，這兩章所得的戰利品或部隊將可以帶入最後一關。

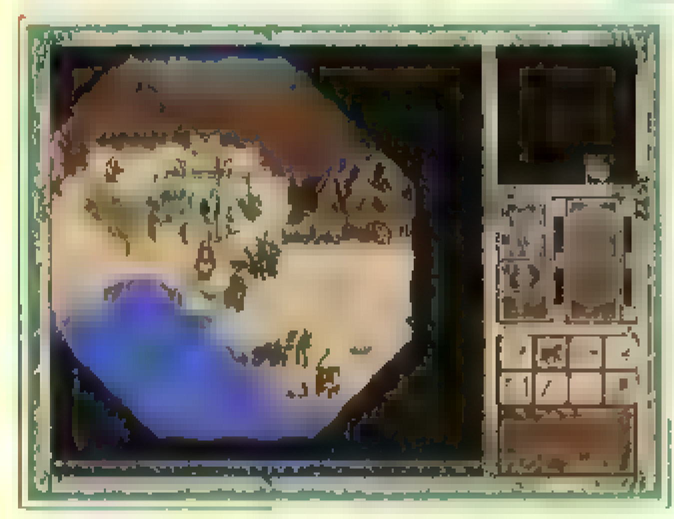
第9-2章　The Crown

任務目標：找到皇冠
任務選擇：1 Necromancer
2 Warlock
3 Barbarian

在任務簡報時選擇Barbarian，將可以使我方英雄的移動速度加快。除了一開始時我方城堡在

地圖下方之外，其餘都與第8-1章相同。先多召募兩名英雄，再分頭進行探索尖石柱的工作，如果可能的話，盡量別與敵人的英雄起衝突；若曾進行第7-2章的話，就去



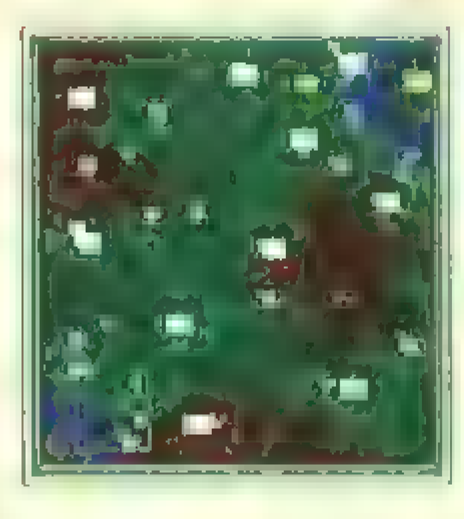


找尋分佈在地圖上的龍族，並讓牠們加入陣營，在探索過程將會更加容易。只要找到隱藏的無限皇冠，便可以進入第11章開始最後的決戰。

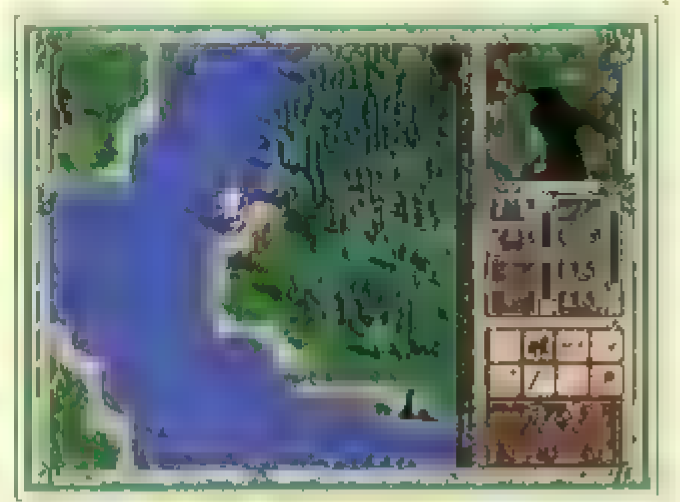
第10-2章　Greater Glory

任務目標：在八週內儘量召募部隊並擊倒敵人

任務選擇：1 Black Pearl
2 Dragon Sword
3 Breast Plate



在進行任務簡報時，我方可以選擇三種物品之一：Black Pearl（法力及知識各+2）、Dragon Sword（攻擊力+3）或Breast Plate（防禦力+3）。基本上與第7-1關相當類似，只不過這次我方的英雄在地圖的左下方，而敵人的城鎮在地圖右上方。同樣地，這裡也有三條路徑可供選擇：上方為Warlock Wood，可沿途召募Warlock系部隊；中央為Barbarian Fields，可召募Barbarian系部隊；下方則是Necromancer Forest，可召募Necromancer系部隊。至於要走那條路，也是看各位的意願了。同樣地每條通路都有二座城鎮，雖然不能建設成城堡，但可以召募到一些部隊，不過愈後面的城鎮其守軍也愈強，要多加注意。

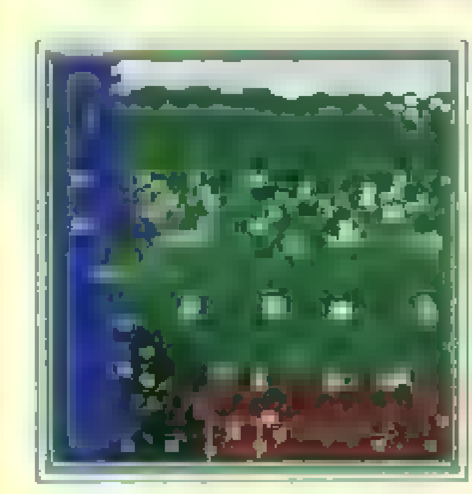


與第7-1章相似，在地圖右上方還有一座已經建設得差不多的Warlock城堡，在此將可以召到最強的部隊－黑龍。在這段期間你得先確認將來要帶的部隊，然後往回將生產該部隊的城鎮佔領下來，再多召募一兩名英雄去幫你將部隊「運」回主城。等到第八週開始時，將部隊全交給原先的英雄後，再建船塢及船隻來載運英雄渡河，以攻下對方的村莊。盡量別讓部隊遭到損傷，因為這些部隊將可以帶往第11章進行最後的決戰。

第11章　Apocalypse

任務目標：擊倒Roland

任務選擇：①Tax Lien
②Hidous Mask
③Fizbin Medal



任務簡報時有三種寶物可供選擇：Tax Lien（每日稅收增加250元）、Hidous Mask（可使中立部隊加入我方）或Fizbin Medal（增加部隊士氣）。一開始時，Archibald及其他三位英雄將會處於地圖下方及三座我方城堡的附近，這時如果曾進行第9-2關，那Archibald的身上就擁有皇冠，但也只有少得可憐的部隊；如果是由第8-1關進行時，那Archibald將帶有結束時英雄所帶的部隊。由於在第一回合時敵人會立刻偷襲我方左邊及右邊的兩處城堡，所以要讓這兩處附近的英雄先回城，並召募足夠的兵力防守。如果有所閃失的話，就讓Archibald去奪回吧！

當我方準備充足時，就派一個英雄守住地圖右側的道路，其餘英雄則攻擊往左側道路前進，途中別忘了讓Archibald多多練功。由於Roland所在的Sandcaster城堡位於是地圖左上方的小島，只有傳送門才能進入此處，所以攻下地圖中央的城之後，就讓Archibald帶著最強的部隊往城堡上方的小河流一直前進，最後將可以找到一處由Titan所把守的傳送門，由此便可以通往Roland所在之處。



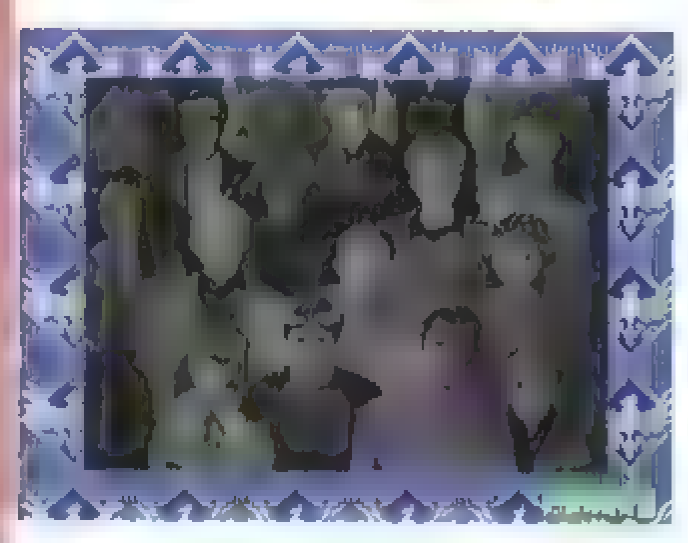
Roland的部隊主要是以Titan為主力，所以我方一定要先用最強的黑龍去與其對決（沒有黑龍？來送死的嗎？），並施予輔助性法術來降低其戰鬥力。要注意Roland會不斷地施Mirror Image及Resurrect在Titan身上，所以一定要先全力擊倒，不然我方損傷將會很慘重。如果能順利將Roland擊倒，那勝利就屬於你了！

（下期待續）

Eberouge 戀愛物語 魔法學園情聖篇 補強攻略

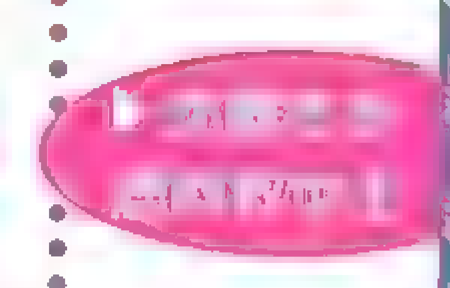


▲傳說中的女神



▲面帶憂鬱的人們

日本年度最佳養成遊戲『戀愛物語』終於在台灣正式發行中文版了，中文版改得如何，由於非本篇文章討論的目的，作者也就不在此多贅言；另外遊戲發行公司盡了一番努力，將手冊完整地翻譯出來，並且附有遊戲最重要的戀愛手冊，而這部份就已經代表了相當完整的故事攻略了，所以作者在此就省略掉一些重複的部份，另外提出相當實用也相當機密的第一手資料，相信這個補強攻略會對於各位看倌玩戀愛物語時，會有相當多的幫助。





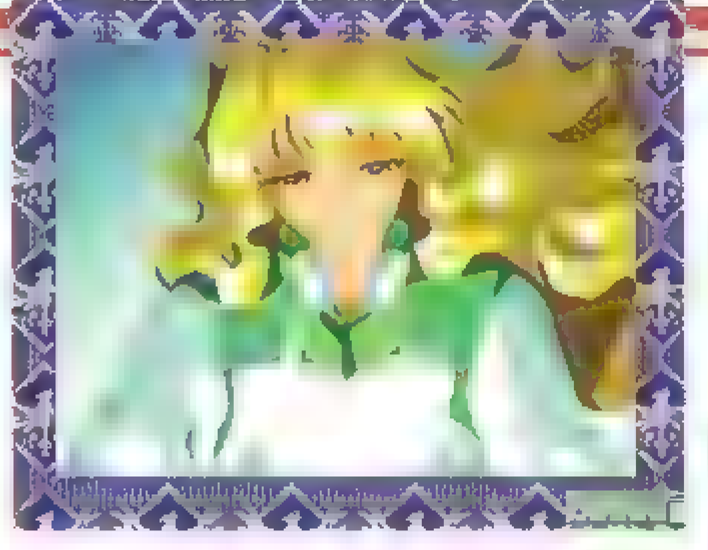
▲世界的滅亡

◀末日的來臨

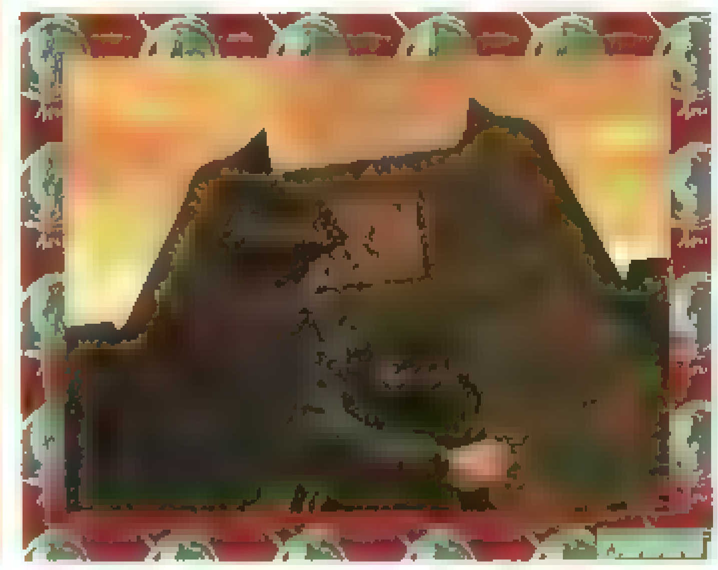


人物性格一覽表

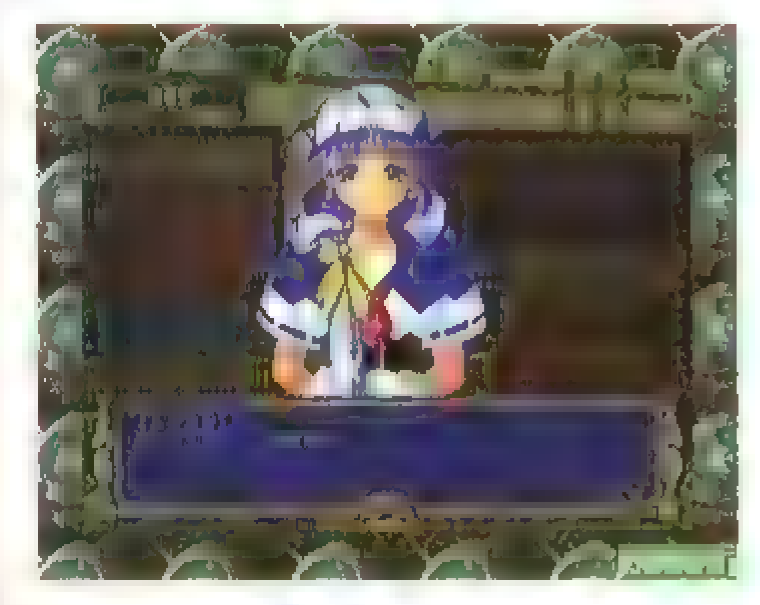
能了解各個人物的性格，對於遊戲的進行有著相當大的幫助。初次玩戀愛物語的人，很容易將力氣花在養育主角身上，固然主角的各項成績相當的影響到往後的結果，但是另一方面，人與人之間的關係也會影響你的未來，其中娜依秀更是千萬得罪不得；一般來說，主角表現得越剛強，娜依秀就極容易在後篇出現時變成女性，而所謂剛強的表現，不外乎就是武力值相當高、體力很好，與同學交往的態度相當強硬等；反過來當主角表現得越柔弱時，娜依秀就便成了相當陽剛的男性。如果你希望能夠成功地解救星球危機，固然創造性魔法能力列爲第一要件，但是與娜依秀良好的關係也不可或



▲拯救世界的希望



▲來到魔法學園的主角



▲菲爾婷在讀書嗎?

[illegible]	性別	前篇出現否	後篇出現否	[illegible]
[illegible]	男／女	v	v	明朗活潑、囉唆敏感
[illegible]	女	v	v	溫柔體貼
[illegible]	女	v	v	囉唆敏感
[illegible]	女	v	v	溫柔體貼、高傲嚴厲
[illegible]	女	v	v	溫柔體貼、高傲嚴厲
[illegible]	女	v	v	明朗活潑、粗枝大葉
[illegible]	男	v	v	溫柔體貼、高傲嚴厲
[illegible]	男	v	v	明朗活潑
[illegible]	女	v	–	溫柔體貼
[illegible]	男	v	–	粗枝大葉
[illegible]	男	–	v	高傲嚴厲、粗枝大葉
[illegible]	女	–	v	明朗活潑、高傲嚴厲
[illegible]	女	–	v	溫柔體貼
[illegible]	女		v	明朗活潑、高傲嚴厲
[illegible]	女	–	v	溫柔體貼、高傲嚴厲
[illegible]	男	v	v	溫柔體貼
[illegible]	男	v	v	明朗活潑
[illegible]	男	v	v	溫柔體貼
[illegible]	男		v	粗枝大葉、高傲嚴厲
[illegible]	女	–	v	溫柔體貼
[illegible]	女	v	v	溫柔體貼
[illegible]	女	v	v	明朗活潑
[illegible]	女	–	v	溫柔體貼、粗枝大葉、高傲嚴厲（三重性格兼具）

缺，也唯有如此，日後你才有機會在解救人地後又被塑立銅像，這個最高成就可不是那麼容易得到的..

另外很可能你未來的老婆就是同學之一，所以一開始的星座血型等資料也請謹慎地輸入，而戀愛手冊中提及的一些寶貴資料，如花朵的選擇、禮物的選擇也請多多留意。

各項能力指數變化表

這裡要說的，是相當實用的各項能力指數變化表。戀愛物語是一個多重結局的遊戲，它最可貴的地方，就是耐玩性相當高；但相對的，在一開始時主角不論鍛鍊任何能力值均極易失敗。其實其中最大的訣竅，就是在於社團活動的參與；多參加相關性的社團，會對於各項能力值有極大的幫助。底下就列出這相當珍貴的各項能力指數變化表。



◀理系學習成功！

▼參加美術社團

▲學習治癒魔法失敗⋯

▶安排一星期的課程





▶主角與父親的離別

		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	成功時	-3	+4				+3	-2	1		+1	-2	+2					-1	
	失敗時	-4	+1					-2	-1		+1	-2	+1					-1	
[illegible]	成功時	-2	-1	+3		+1	-1					+1	-1	-1		+1	+2	+1	
	失敗時	1	1			+1	1				-1		-1	1		+1	+1		
[illegible]	成功時	-2			+3	-1		+1			-1	-2			+3	+4		-1	-2
	失敗時	-2	-1			-1		+1			-1	-2			+2	+2		-1	-2
[illegible]	成功時	-2	1			+3	2			+1		+1	-1	+1		2		-1	+1
	失敗時	-2	-1				-2			+1		+2	-1			-2		-1	
[illegible]	成功時	-2	+2		+1		-1	+3			+1	+2	-1					+2	+1
	失敗時	2					-1						-1					+2	
[illegible]	成功時	2	+1	-2			+1		+3	1		-2	+1					-1	-1
	失敗時	-2	+1	-3						-1		-1						-1	-1
[illegible]	成功 A	-3				+1	+1	+1		+3	+1	+1				-1	+1		
	成功 B	-3	+1			+1	+1			+3		+1				-1			
	失敗時	-2					+1					+1				-1			
[illegible]		+9	-1				-1				-1	+1	-1		-2	+2	-1		
[illegible]	成功時	-2	-1	+3		+1	-1					+1	-1	-1			+1	+1	
	失敗時	-1	-1			+1	-1				-1		-1	-1					
[illegible]	成功時	-2	-1	+3		+1	-1					+1	-1	-1		+1	+2	+1	
	失敗時	-1	-1			+1	-1				-1		-1	-1		+1	+1		
[illegible]	成功時	-2			+3	-1					-1	-2			+2	+3		-1	
	失敗時	-2	-1			-1					-1	-2			+1	+1		-1	

		[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
生物社團	成功時	-1	-1			+1	-1			+1	+1	+1				-2	+1	+1	
	失敗時	-1	-1			+1	-1					+1				-2			
美術社團	成功時	-2	-1			+3	-2			+1		+2	-1	+1		-2		-1	+1
	失敗時	-2	-1				-2			+1		+2	-1			-2		-1	
魔法社團	成功時	-2	+1				+1		+3	-1		-2	+1					-1	-1
	失敗時	-2	+1							-1		-1						-1	-1
網球社團	成功時	-2	+1	-1	-1		+2				+1		-1	+1		-1	-1		
	失敗時	-2	+1	-1	-1								-1	+1		-1	-1		
戲劇社團	成功時	-2	-1	+1	-1	+2	1				+2				+1	-1	+1		+1
	失敗時	-2	-1	+1	1		-1								+1	-1	+1		
音樂社團	成功時	-1	1	+1	-1	+2	-1				+1	+1	-1			-1			+1
	失敗時	-1	-1		1	+1						+1	-1			-1			
足球社團	成功時	-2	+2	-1	-1	-1	+2	-1			+1	-1	+1	+1		-1	-1		+1
	失敗時	-2	+1	1	-1	-1		1				1	+1	+1		1	-1		
籃球社團	成功時	-2	+2	-1	-1	-1	+2	-1			+1			+1		-1	-1	+1	+1
	失敗時	-2	+1	1	-1	-1		-1				1	+1	+1		-1	-1		
游泳社團	成功時	-3	+3	-2	-1	-1	+2	-1			+2	-1		+1		-2	-1		+1
	失敗時	-3	+3	-2	-1	-1		-1						+1		-2	-1		
武術社團	成功時	3	+4				+3	-2	-1		+1	-2	+2					1	
	失敗時	4	+1					-2	-1		+1	-2	+1					-1	
田徑社團	成功時	-2	+3				+3							+1	+1	-1			
	失敗時	-2	+1				+1							+1	+1	-1			

魔香神劍錄

PolyChrome 完全攻略

／ALEX



爲了探尋魔法石之謎和旅行失蹤的父親，少年里克在經過兩年的尋訪之旅後，刻正風塵僕僕的踏上歸鄉之路。

這一日，里克步出酒店時，驚見大批的渥爾斯帝國軍隊揚長而過，聽說他們正在搜尋魔法石的下落；而國境旁的小村也傳聞發生動亂，更有村民因而喪命。



▲魔法石引出一連串事件

里克乘船回到迪塞，走入商店購買飾品要送給青梅竹馬的絲蒂雅。打點妥當之後，緩步踏入闊別已久的故鄉。



甫一進入村子，即瞧見村長遇襲臥地不起，下手之人正是渥爾斯帝國的士兵，他朝著村子東邊的礦山從容地離開。

村婦表示，絲蒂雅已被士兵帶往卡拉山脈的洞窟





▶村長遭到惡意的攻擊



一帶，村長是為了救絲蒂雅才慘遭毒手。據說，當中一位女士兵的手掌忽然亮了起來，村長接著就陷入昏迷了。

婦人答應照料村長，絲蒂雅則有待里克解救了。



走出村子後，眼前是南葛拉西亞的一片大樹林，洞位於樹林的東北方。

洞裡層瞧見絲蒂雅正被女士兵追問打開洞窟之門的咒文，打傷村長的就是她吧？此人名喚費雅，是渥爾斯四天王之一，精靈族的魔法師。她表示還有很多門也要靠絲蒂雅打開，吩咐士兵務必要將人帶回去，話說完即先行離去。


▲礦山拯救絲蒂雅

里克奮力擊倒兩名士兵並喚醒絲蒂雅，她卻記不得為何置身於礦山之中，只道是頭疼不已。還是先回村裡吧！絲蒂雅的父親—也就是村長不知傷勢如何。

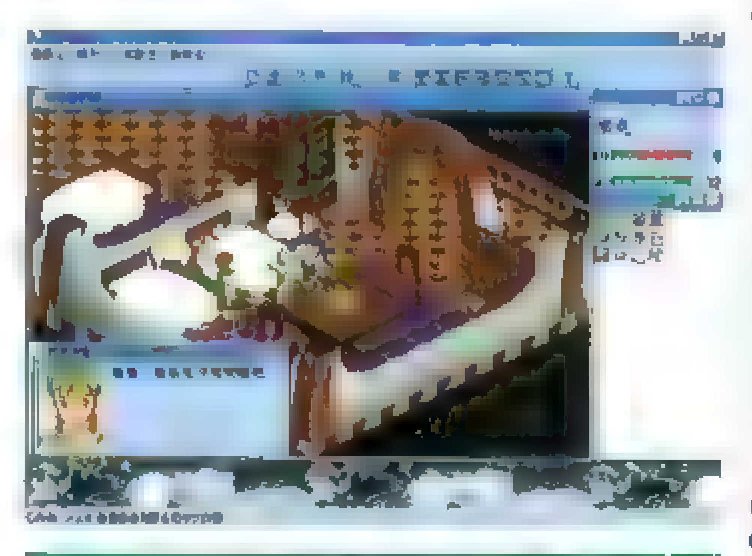


村長的傷勢已無大礙，但仍須好生休養。里克也累了，告別村長一家回到自己屋中；雖然已有兩年不在家，但室內維持了難得的整潔，該是村長夫人幫忙打掃的吧！

倒頭就睡的里克，入夜時分聽得敲門聲音，來人正是絲蒂雅，里克遂將先前購得之飾綴贈送予她，但絲蒂雅卻顯得心事重重。

絲蒂雅開口提及魔法之事，里克曾經耳聞：如果有魔法石，任誰都會施用魔法的；但是，絲蒂雅卻可以不用魔法石就能施用魔法，她並當場對里克施展治癒術以獲取里克採信。

絲蒂雅也曾對村長施用過魔法，但令她困惑的是，父親醒來時卻衝著她叫「絲蒂雅大人」，而且精神恍惚之際猶頻頻提到什麼…「利留斯」？說是寄養的公主發生事故了…。後來雖經一再追問，父親卻避而不談。


▲村長畢竟年紀大了

里克要絲蒂雅先回家休息，待明日一早再找村長問個明白。村長說的公主真是絲蒂雅嗎？礦山中的女士兵費雅的確說過絲蒂雅知道開啟謎之門扉的咒文，而且絲蒂雅果真不需魔法石就能使用回復魔法…村長可能真的隱瞞了一些真相，明天一早再去找他問清楚好了。

隔天，當村長恢復意識後，不太能夠接受絲蒂雅的魔法能力，但當詢及「利留斯」之事，他卻又故意將絲蒂雅給支開。

根據村長解釋，所謂利留斯，指的是很久以前在古雷亞大陸上傳播魔法，並且統治整個大陸的王族總稱。那時所傳授的魔法導致了古雷亞大戰的禍端，之後，利留斯王族為了不想悲劇重演，便將魔法給封存起來。據說，用來封印魔法的手法是非常殘酷的，但卻不忍對自己無辜的孩子們下此毒手。

加爾巴尼亞的王族身上也流有利留斯的血統，只是到目前為止，魔法的力量還是一直沒有覺醒，應該是有可以讓魔法的力量永遠消失的方法吧！村長原本想尋求那個方法，好讓絲蒂雅過著平常女孩的生活，若不如此，則類似昨日渥爾斯帝國想要利用利留斯力量的事將不斷重演，終其一生，絲蒂雅恐將被糾纏不休而永無寧日。

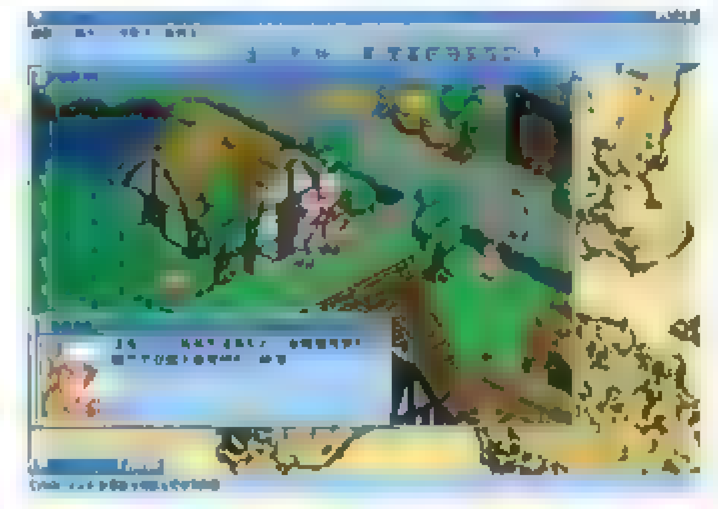
絲蒂雅與母親出現後，村長示意里克帶絲蒂雅到樓下候著，他們夫婦倆要商量一下日後的因應之道。下樓之後，里克將村長的一番苦心向絲蒂雅說明清楚；目前看來，具有此種能力之人應不止絲蒂雅而已，要是能夠得知禁制魔法的方法，也許可以設法讓她的魔法能力消失也說不定…不過也真可惜，好不容易擁有這種天賜的力量，卻要設法去丟棄它。

村長夫婦下樓時劈頭表明決定讓絲蒂雅出外旅行，若是繼續待在家中，昨日之事恐將層出不窮；再者，若果真有封印的力量，也可藉旅行之便找出它。村長並央請里克能與絲蒂雅同行，里克反正要尋找父親，也就欣然應允。


▲故事就是這樣開始的

村長要二人前往加爾巴尼亞的王立圖書館試試，或許可查到些許線索。里克約好先回家等著，待絲蒂雅準備妥當時再一起上路。

里克回到家裡想起港灣的鄰鎮正在舉行祭典，讓絲蒂雅去看看，改變一下心情也好。屋內箱中取出一千物品與行囊，未幾，絲蒂雅即帶著盤纏與加爾巴尼亞國王的求見信函前來，二人就此展開探尋之旅。



▲村民沒有會用卡牌

到加爾巴尼亞的船隻是由港鎮迪塞出海的，而迪塞則位於艾瑞爾西北方。聽說在今年的迪塞港祭上，好像要舉辦什麼比賽似的。

先一一跟村人道別吧…水車前的一位村民好狠，騙去里克50G的旅費。道具屋的後方樹林中還有寶箱哩！而大樹上也可採得淡藥草。

村口旅館的老闆較有人情味，屢次免費的招待里克二人借宿，因爲村子外頭的怪物頗兇悍的。



旅館內聽一老者指稱，在西南方的洞窟裡住有巨龍，可是來沒有人親眼見過。

鎮上果眞開始籌備祭典了，碼頭邊與船家打過招呼後才想起來，在浮船祭的時候，船隻是得在祭典中使用的，那該如何前往加爾巴尼亞王國呢？與此鎮的領主打打商量看看。

聽祭典主持人說道，這次祭典所舉辦的比賽，規模相當龐大，計劃要在東邊的森林中建造一座很大的迷宮。



▲早知道就在家裡等了

領主卡爾並不在公館內，家僕表示他出門去準備比賽事宜，可是廣場上並不見領主人影。這時候，一位老婆婆表示說，領主聽聞在艾瑞爾出了點事，於是趕過去了。

是嗎？會是路上錯開了，還是艾瑞爾眞的又出事了？還是先回去一趟吧！



趕至絲蒂雅家中時，村長道是領主卡爾確實來過村中，不過聽說在迪塞東邊的森林有什麼寶藏，說是要想點辦法之後就匆匆離開了。

那可不是要建造祭典比賽迷宮的森林嗎？



到迷宮入口時，聽聞領主才剛進了迷宮，趕緊追上前去。所幸迷宮之內還有工作人員指點迷津，終於在東邊的樹林迷宮內找到身著紅色服飾的領主，他還跟里克開了個小玩笑呢！

詢問有無方法可往加爾巴尼亞城，領主倒提出一個交換條件，他邀二人往家中詳談之後，自己則抄近路先回去了，里克二人只好循原路前往赴約。



進入領主公館時才發現，其實卡爾也算滿節儉的…上了一樓再見到領主，沒想到領主的爺爺還健在…

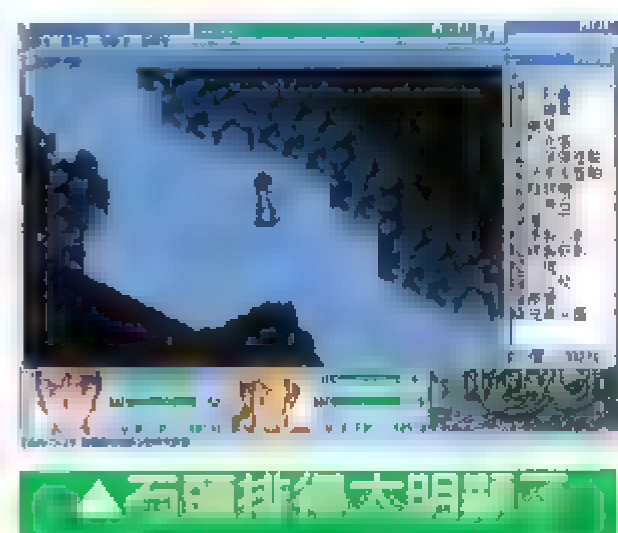
這一回，他終於開門見山的表示，迪塞的船舶現在是不能用的，不過並不表示沒有其它方法可前往加爾巴尼亞城，除非能幫他辦妥一件事。

領主有本古錢收集簿，偏偏缺少其中一枚，據說在西南方洞窟裡有古錢，可是最近的怪物實在太多了，他希望里克能幫他找出青色的古錢，說是放在被岩石堵住的樓層某處…臨走時，領主猶好意提醒記得要更換裝備，可是卻得不到他任何支助。

洞口還有領主派守的人員看守，若無領主許可進不了洞窟，大概是防止古錢被人捷足先登吧！



繞了一圈終於瞧見領主所說的岩石，想必古錢就在這個樓層。轉個角在南方有顆魔法石，仔細盤查後，發現地上石子排成一個箭並指向南方，照著箭頭穿過方山壁不遠處有二只箱中，青色的古錢正在其中。



▲石頭排得太明顯了

可以回去交差了。







回到領主公館將古錢交給卡爾，獲得的報酬正是一本全新的古錢收集簿，此後拾獲的古錢可以妥善收藏了。

卡爾說道，只要穿過西南方的洞窟之後，會看到一處有海賊出沒的城鎮，既有海賊就一定會有海賊船，如果很急的話，只好試著去跟海賊交涉看看。



▲[illegible]

洞窟中的岩石也是他的傑作，聽說可以很輕易地挪開，岩石之下有通道可穿越洞窟前往夫利斯鎮。

領主還送了一張祭典的入場券，可使用在東邊森林中的迷宮，當祭典開始可以前往試試身手。眼看祭典一時尚無開鑼跡象，還是先辦正事要緊。



岩石一經推之後，果真崩出一個入口，下去後看見一處地板上有異樣，但目前似乎並無作用。

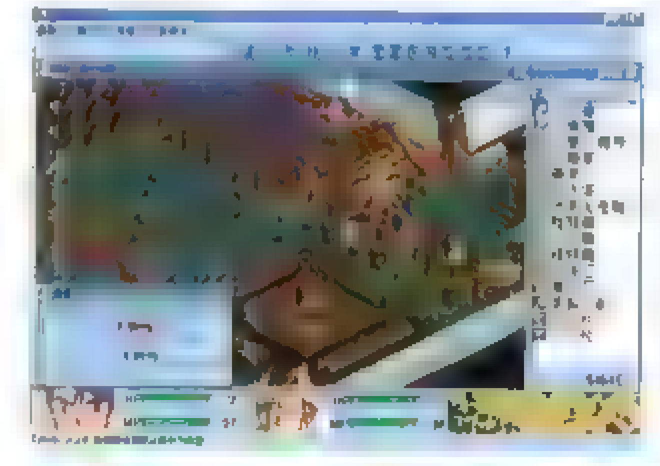
爬出洞窟後已到了普西利西半島，領主所說的夫利斯鎮就在洞窟出口的西北方。



進入鎮上時，天色已經微暗，酒店裡聚集了一干海賊正聚精會神的觀賞著舞台上的表演。聽酒店老闆說道，這個城鎮是因為路德船長來了之後，才又恢復往日的熱鬧景象的。如此說來，黑道海賊對於帶動經濟榮景還真是居功厥偉哩！

碼頭上與海賊交涉未果時，路德船長出現了，他初時並不肯多聽里克解釋，但與一名女子耳語過後，卻突然轉變態度，並表示會在酒店等著里克和絲蒂雅二人。

回頭再進入酒店時，舞台上多了一名女郎，可不是方才那名女子嗎？她就是海賊口中的大姐？



▲引誘一下比較好玩

與路德打過招呼不久，女子熱舞方歇下得台來，引介之後得知她名喚雷爾娜。這時的里克面臨了內心的抉擇，到底該不該試探性的引誘她呢？

經過一番煎熬之後，里克決定言詞引誘以探探雷爾娜口風…（若是選擇不引誘，則直接談及乘船之事。）詎料雷爾娜倒很大方，她表示回房間換衣服，並要里克過去接她，接著再到旅館去…絲蒂雅早就氣呼呼地跑開了。

里克獨自由碼頭有人看守的酒店後門進入雷爾娜的更衣室，待她整裝完畢後，二人乃相偕步入旅館。甫進入旅館即瞧見絲蒂雅埋首喝起悶酒，里克決定再氣氣她，故意將雷爾娜帶往旅館內室…這時候，雷爾娜忽然轉過頭來並要求里克幫她一個忙…

雷爾娜之所以知道里克的身份，是因為她曾經見過里克的父親，且常聽他端著照片誇耀自己的兒子。可是已有一段時日未再見過了…莫非雷爾娜所求之事是對付渥爾斯帝國？雷爾娜只表示里克父親可能很清楚，惟此刻不宜多談，就當是載往加爾巴尼亞的交換條件吧！

敲定之後，雷爾娜已自行離去，回頭里克還得費一番唇舌向絲蒂雅解釋清楚呢！走出旅館，夜更深了，再跑一趟酒店找路德船長談乘船之事吧。



▲別[illegible]了[illegible]

路德和雷爾娜還在酒店裡，提到搭船，雷爾娜表示只能載里克一人，至於絲蒂雅…除非里克能打贏路德…既然如此，又何懼一戰呢？但今日為時已晚，雙方約定明日一早再行比試，那就回旅館先住上一宿囉！

隔日一早，一干人等果然在酒店裡候著，還是到外頭比較寬敞吧！里克根本不堪路德一擊…草草結束後，眾人才發現里克早已偷偷地將武器裝備卸下，而此舉卻贏得路德的讚賞，當下決定願意載里克一人前往任何地方。

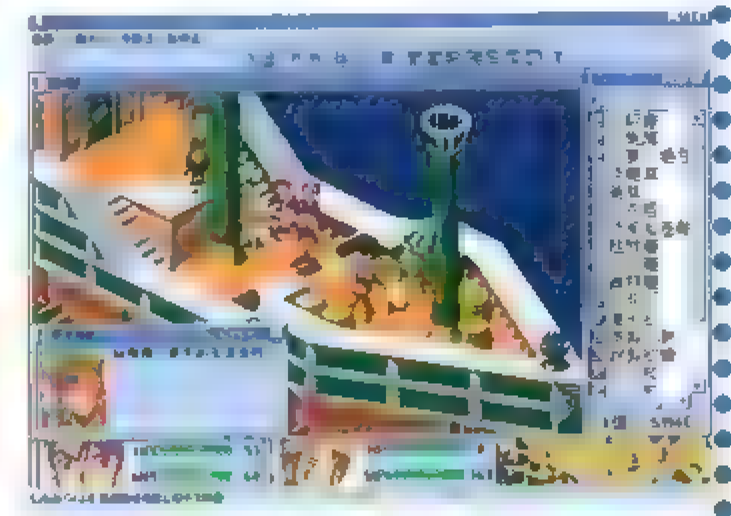
里克受創傷勢不輕，一旁情急的絲蒂雅遂上前施予回復魔法，但被眼尖的雷爾娜瞧見了，她發現絲蒂雅並沒有魔法石…

路德吩咐手下準備啟航，上了船後，才由海賊口中得知，他們的真正目的，其實是渥爾斯帝國正處心積慮四處搜集的傳說中之秘寶，海賊們是打算來個黑吃黑吧？

是夜，由雷爾娜和路德於甲板上的談話才知道，此行的目的地並非加爾巴尼亞城，而是叫菲斯巴斯的小鎮。雷爾娜要求路德，這一次無論如何一定要讓那個矮人侯爾成為同伴，要不是他的話，矮

人族應不致那麼頑固。

至於里克與絲蒂雅，路德打的算盤是，留住里克好協助攻打都艾斯卡城。而雷爾娜心裡忌諱的則是絲蒂雅…


▲纏著不放的費雅

隔日一早，里克正想向路德打探時，船頭卻忽然出現了三個人影，為首者正是費雅，這分明是衝著絲蒂雅而來。里克責無旁貸需盡到保護之責，路德見他人單勢孤原欲拔刀相助，但卻遭到費雅言語制止。不得已，里克與絲蒂雅只好聯手對抗費雅身旁的兩名手下…之後，費雅倒也知趣的走人。

雷爾娜詢問里克可否願意跟她們先到利亞魯卡沙漠的都艾斯卡城，相信里克也想找費雅問個明白吧！這時，雷爾娜才道出實情，原來這些表面上是海賊的手下們，實際是對抗渥爾斯帝國的解放軍，正在進行奪回都艾斯卡城的計劃，而雷爾娜正是解放軍首領。



據說渥爾斯帝國正準備攻打法爾卡那個矮人族的秘密部落，只是這個叫雷爾娜的女子不知是邪是正，所說的話也是虛實難辨，里克不由躑躅不前。雷爾娜繼而表示，船暫無法前往加爾巴尼亞城，因為在菲斯巴斯有事情待辦。她並力邀里克加入解放軍，若是答應，她將會告知詳情，而且她還有個不必搭船就可以前往加爾巴尼亞的方法。

既然已經上了賊船，里克暫時也身不由己，只有先答應了再靜觀其變。雷爾娜高興之餘乃邀二人同往處理菲斯巴斯之事。

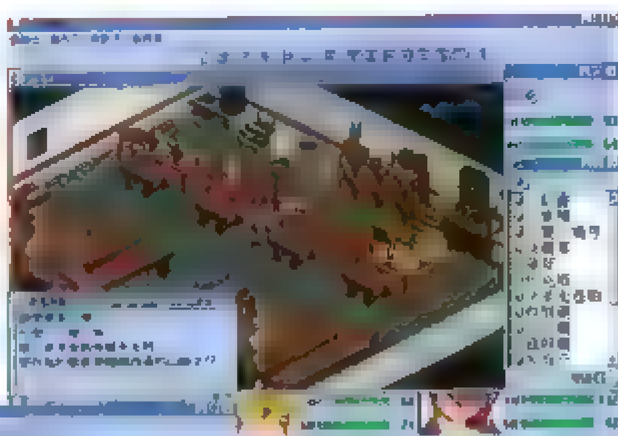
在這同時，費雅回到都艾斯卡城向四天王之一的諾依曼交待絲蒂雅行蹤，二人商量有無方法可確認絲蒂雅是否利留斯的後人，並提及「巴可之書」可能被矮人族藏了起來，而費雅得到的指示是，直搗矮人族核心…

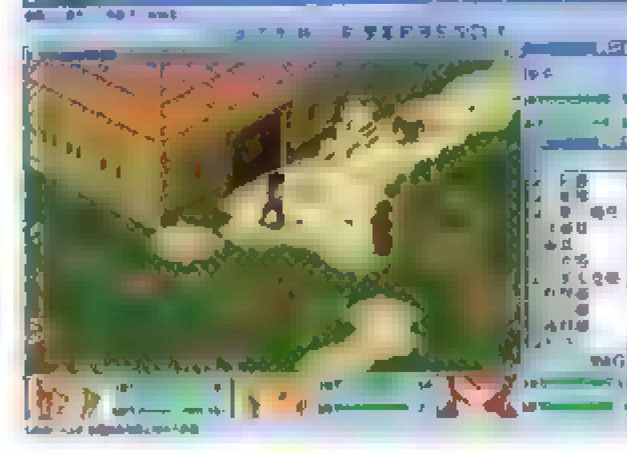


船隻靠岸後，里克、絲蒂雅和雷爾娜、路德四人一同上岸。




▼注意狗兒的動向





武器舖裡聽人誇稱，原本要報廢的東西一經過城西的矮人老伯巧手打造之後，就變得和全新的一樣。矮人族老人叫侯爾，他在鎮的西邊建了一間小屋，如果想找他，得翻過西邊的山峰才行。侯爾或許就是雷爾娜此行的目的吧？

爬上後山旅館前聽一老嫗說道，北方洞窟裡面的閥門不能動，否則道路就會被堵塞起來，再也走不回來了。這麼奇怪？有機會再瞧瞧去。

老嫗身旁的小狗可真奇怪，一搭牠就猛往旅館旁的石頭堆裡鑽，上前仔細一瞧，原來是藏著古錢…也不知被狗兒吞了多少了。

往西走出鎮外，在費米爾島山麓上折騰了半天才找到下山的路，而小屋正位於山腳下。



侯爾見到里克四人前來並不覺意外，但表示為了從渥爾斯帝國奪回都艾斯卡城的話，多一個人的力量是非常重要的；但一旦對都艾斯卡城發動攻勢，那就表示將會與渥爾斯帝國為敵，加上渥爾斯帝國正計劃要使古代的魔法文明復甦，如此一來，恐將引發大悲劇。這一點，侯爾倒是看得很透徹。

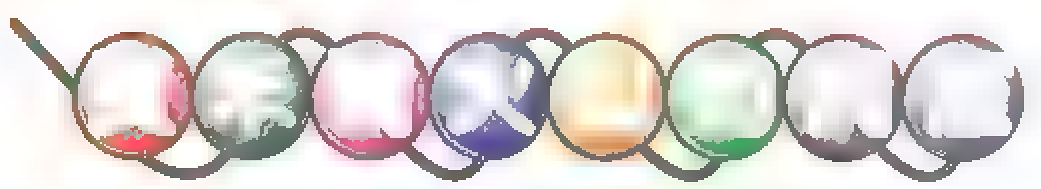
侯爾雖然在古雷西亞大戰時幾乎喪失了所有的同伴，但他仍奉勸四位年輕人，還是別插手都艾斯卡的事情。雷爾娜聽了侯爾一席話後，感到對侯爾失望至極…侯爾一聽是雷爾娜，兀自表示見她如見到恩人的女兒…這並改變不了侯爾的意志，他甚至示意送客。

受到這般的待遇，路德出得門外心裡很不舒服。里克倒是認為，侯爾之所以表面上不幫助他們，反倒像是不想將眾人牽扯進去，該不會是…想自闖進都艾斯卡吧？

說話間忽聽得門內傳來一聲巨響，進入屋內卻不見侯爾人影。怕是被里克說中了，看來得設法追上去才是。

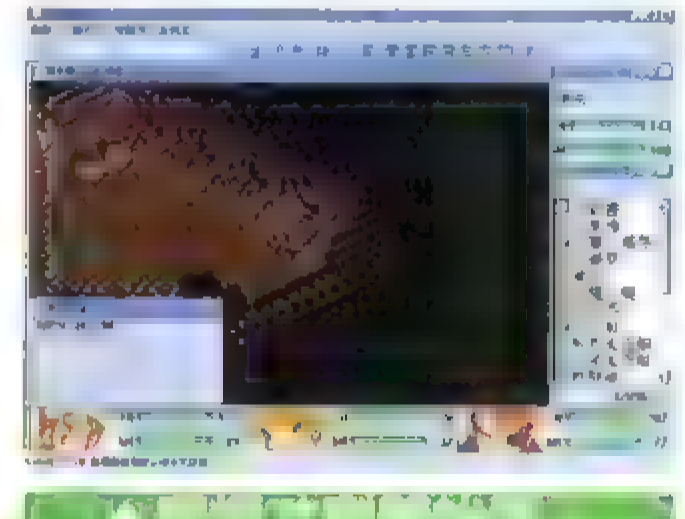
雷爾娜提到在菲斯巴斯鎮北方的洞窟裡有秘道，可通往加爾巴尼亞城的秘密地下據點，從那兒會比搭船安全，那就先回鎮裡吧！





一進入洞窟，雷爾娜即驅使路德前往打開地下通道的開關，路德顯得對雷爾娜言聽計從，而且對於這個洞窟似乎還是識途老馬。

路德歸隊之後，一行人乃往洞窟裡層推進。繞至西側有個閥門，果然已經打開，証明路德並沒有偷懶。



往北來到一間控制室，內有四個閥門，轉開右邊的閥門可以改變外頭岩漿池中的浮石，用浮石到達西側的控制室，再轉開閥門後，池中的浮石可一路通往東邊出口，爬下樓梯後即是位於加爾巴尼亞城地下的秘密據點。



這是解放軍於加爾巴尼亞王國的秘密據點，怪的是怎會設在王城的地下呢？

所有盜亦有道，由解放軍偽裝的海賊只針對屠爾斯帝國的船隻下手，還有人負責開班授徒哩！往東穿過小道別有洞天，這兒正在擴建倉庫，看來海賊的收入不菲

聽海賊手下說，都艾斯卡的作戰就要開始了，莫非侯爾已經發動攻擊了？希望能來得及與他會合。

往東到底爬上梯子後，竟然到了加爾巴尼亞王城的寶物倉庫下方。



雷爾娜向手下探詢情報，據稱，今日之內法爾卡可能會被攻陷。要是沒有侯爾的幫忙，這場戰事還真是不利。

里克與絲蒂雅原本就有事到此，反正雷爾娜還要留下一陣子收集情報，索性二人就先往城內處理私事，約好事後再到此會合。

聽說看守倉庫的衛兵是同志，所以不會被人發現這處據點。爬上樓就是王室的寶物倉庫，既是自己人就先「借」來用吧！

不愧是名城，內部建築相當宏偉考究；西側樓上還經營著旅館和道具屋，而東側樓上則有武器和防具店。在城中閒逛時，雖然沒有人干預或質問，但也沒有人多加理睬，還是先找雷爾娜再做打算。

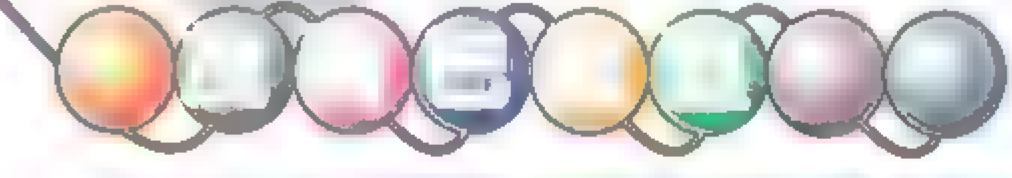
雷爾娜聽說有困難，爽快地答應去瞧個究竟，但許久不見她折返。空等下去也不是辦法，於是里克連同絲蒂雅、路德三人一起上樓到城內瞧瞧去。



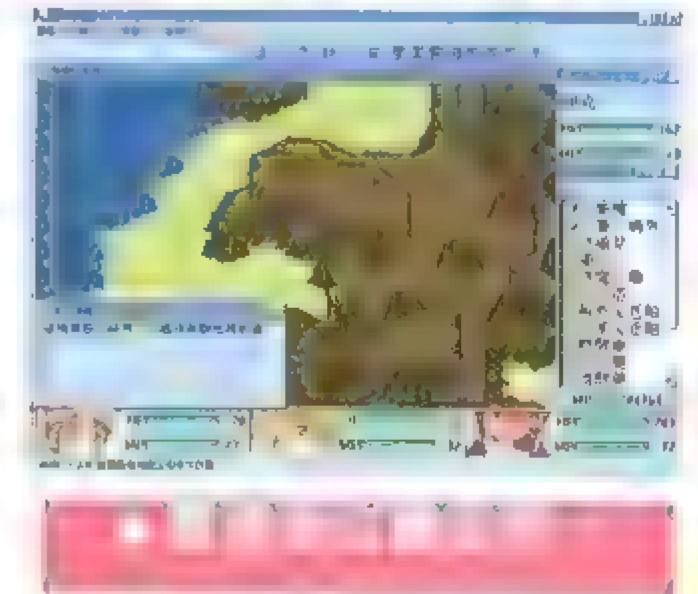
圖書館裡有間房間存放魔法相關的書籍，但管理員表示須有國王的許可才准進入。這座圖書館在古雷亞大戰之後就一直保存著從阿爾帕阿爾卡遺跡所發掘出來的書籍。

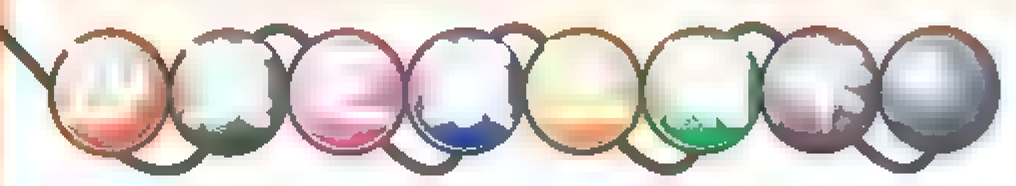
這會兒，王宮入口守衛已然鬆口，可以入宮晉見國王了。國王看過介紹信之後表示，來意已由雷爾娜傳達過了，但因法爾卡的安危已迫在眉睫，等這件事結束後再好好的談絲蒂雅的事。

一旁的公主建議國王考慮請里克等人調查法爾卡，因為實在沒有人手可以偽裝成普通市民潛入城裡。里克原本不想推辭，但顧慮雷爾娜不知上哪兒去，倒是由路德信心滿滿地扛了下來。回到地下據點時，雷爾娜早已回來等候多時…雷爾娜跟公主可真長得一模一樣哩…既然路德已經答應在先，加上侯爾可能早已到了法爾卡，而行動又能獲得國王認可，那就儘速進行囉！



由正門走出城後是一大片沙漠地帶，王城旁邊有個港口，西北方有座洞窟，但洞口張設結界，無法進入。繞了一圈往北來到了法爾卡。





此刻鎮內一片死寂不見人煙湮，雖說是沙漠中的神祕部落，這般景象也未免透出異常。莫非是來遲了一步？



▲侯爾剛愎自用的結果

鎮的東南方出現侯爾孤寂的身影，他正撫屍哀慟不已…他原以爲不交出古書給渥爾斯帝國，悲劇就不會發生…據說鎮民全都給渥爾斯人帶走了。雷爾娜聞言表示必須設法救出鎮民才行，這時的侯爾反倒開口要求加入救援行列。還是路德見多識廣，趁著鎮裡沒人，先去武器舖將一干裝備湊齊了再去殺他個痛快，但卻遭到侯爾的一頓痛罵…

侯爾表示還有準備工作須回家一趟，他說的可是費米爾島的小屋呢…還好聽說有條捷徑可直通他所住的小屋，而入口就在加爾巴尼亞的西北方，也就是洞口有結界的洞窟。侯爾走得還真快，臨行時里克忽然想到在這之前，應該先回王城向國王報告一下法爾卡的情況才是。



剛進入王宮時，路德忽然驚叫了一聲，他發現雷爾娜不見了，跟著也跑去找她…里克無奈，只好先與絲蒂雅晉見國王。

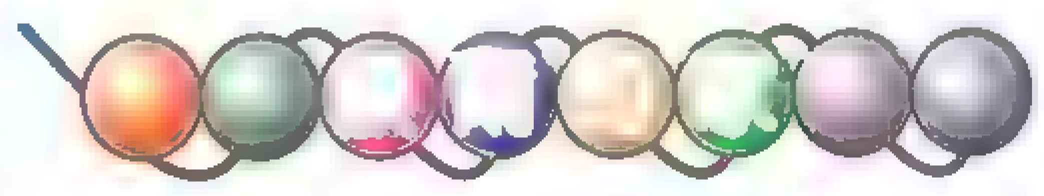
國王聽詳情之後，當即吩咐大臣召集軍隊，立刻前往解救矮人族，但遭到公主勸阻。以龐大軍力攻入都艾斯卡城，弄得不好恐危及被囚的矮人族。何況城內軍士不擅征戰，既要救助俘虜，又要攻城，恐怕會弄巧成拙導致全軍覆沒。依公主之見，還是先將俘虜救出之後再攻城不晚，國王倒也接受諍言。

若要救人，必須由少數人潛入都艾斯卡城才行，這得有熟悉該城的人幫忙才進行得了。里克乃諫請國王商請侯爾襄助，但國王深知侯爾向來不願插手與渥爾斯帝國有關之事，能否成事還甚無把握。

絲蒂雅一時說溜嘴漏了口風，謂侯爾先前已答應要幫忙解放軍之議，國王一聽解放軍乃面色大變…幸有公主一旁適時又開話題解圍，隨後公主藉言身體不適回房休息。

顯然國王的記憶力不太好，這麼一下，已然忘了解放軍的話題。他轉而詢問里克可否說服侯爾出手相助，里克欣然答應。國王繼而表示，會先派遣部份城裡的商人和護衛兵前往駐守法爾卡，希望能有助於眾人的救贖行動。

再到地下據點時，雷爾娜與路德也到了，於是四個人由西北方的洞窟出發…洞窟另一頭的出口，居然就是侯爾的家中。



看來矮人族最強的戰士已經復活了，侯爾坦言未盡到保護都艾斯卡城以及矮人族之王侯安．卡賽爾的責任。



雷爾娜深知侯爾是因侯安王被擄才採取行動，並非爲了幫助解放軍，而侯爾也因此懷疑雷爾娜的真實身份，因爲這件事只有加爾巴尼亞國王和少數親信知道而已。當雷爾娜直指「巴可之書」後，侯爾也猜想出她的身份了，但尚未開口即遭到雷爾娜制止。

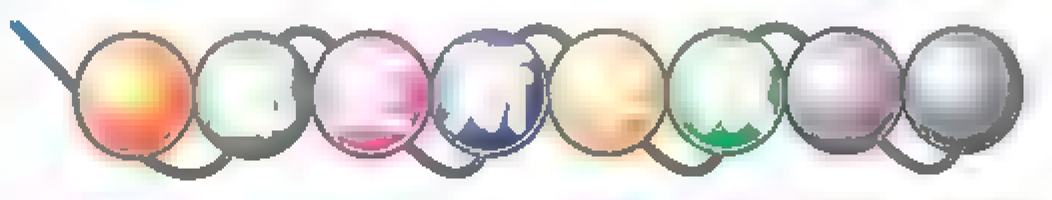
侯爾坦承「巴可之書」就在他身上，這是傳說中可用來解開封印的古書，據說只有某個種族中的少數人才可解讀。爲了它，又要犧牲很多生命了。

雷爾娜提議由絲蒂雅閱讀看看，但也瞧不出個端倪。路德靈光一閃，提議以此書作餌，將渥爾斯的頭目引出。點子雖不錯，但得先將人救出才行。

侯爾倒有方法，據說在都艾斯卡城中有秘密的通道，如果利用這些通道，是有可能潛進城內的。唯渥爾斯在城中的兵力強弱與如何佈置，目前並無可靠情報可供參考；對於入城方法可說是眾說紛云，莫衷一是。

絲蒂雅提出可兵分二路，想要一人鬧一場的就由正面盡情的鬧一場，趁機再由其他人由秘道進入。由於只有侯爾知道秘道所在，因此關於鬧場的重責大任，當然是非路德莫屬了。

路德決定由山路回到菲斯巴斯召集一干海賊，之後再乘船前往都艾斯卡城。而里克與絲蒂雅、雷爾娜、侯爾四人則循原路回到法爾卡，往鎮北進入利亞魯卡沙漠，東北方是阿爾帕阿爾卡的遺跡，而西北方則正是都艾斯卡城。

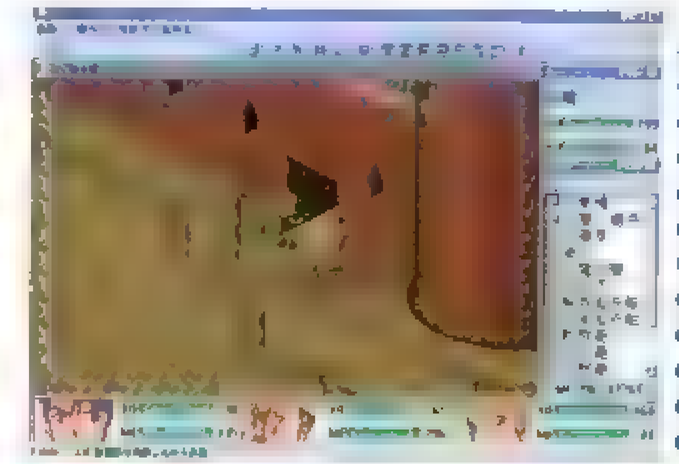


因爲只有侯爾知道秘道所在，所以換成侯爾當領隊後，才在城的西側順利撥弄一株仙人掌打開秘道。



城內頗為空曠，氣氛也有點緊張、詭異。南側的城樓頂上有魔法石，魔法石旁邊有一扇無法開啓的門。

來到一處樓梯口時被識破身份，連樓上寢室中休息的士兵們也聞聲趕下樓來，聽說洛古雷斯已下令要侵入者死…解決士兵後走入地下室，這兒正是牢房。殺了牢房前的守衛取得牢房鑰匙，進入牢房後，雷爾娜表示若要順利地救出人質，最多一次只能護送三個人。算一算牢裡的人頭，也就是必須由此到法爾卡來回走上三趟才行。還好矮人族的人丁不旺…


▲只有侯爾有此能耐



當最後一批安全送抵鎮上時，其中一人遞給侯爾一把杜瓦夫之鑰匙。雷爾娜轉身請守衛士兵轉達加爾巴尼亞國王，就說法爾卡的矮人族已全數救出；接著將和單獨行動的路德會合，為了解放都艾斯卡城即將展開攻擊了。

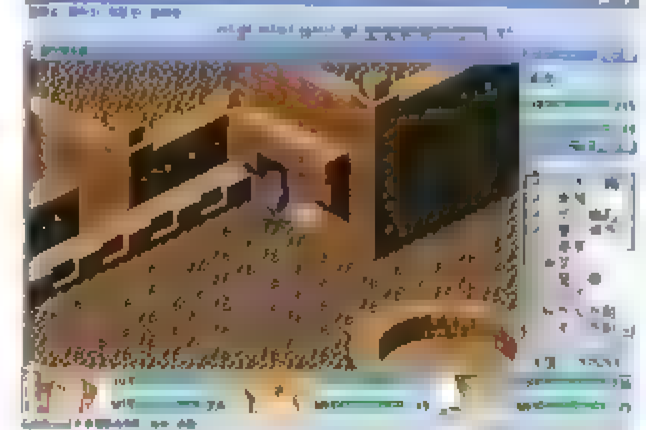
侯爾解救族人的目的已達成，但被雷爾娜一番義正辭嚴的說詞所說服，於是決定要併肩作戰。



再進入城內時，於西側閣樓上瞧見一龐然身軀，此人正是領主洛古雷斯。他揚言若不甘心就設法試著奪回此城，說完即轉身離去。

他所身處的樓層與目前的區域是不相通的，必須先登上南側的屋頂，使用杜瓦夫鑰匙打開魔法石旁邊那扇原先打不開的門，這才得以進入城內西南側的區域。

繞了一大圈終於再見到洛古雷斯，這時他的身旁多了兩個人，除了費雅還有諾依曼。洛古雷斯揚言有方法可逼使侯爾自行交出「巴可之書」，從他們的談話中嗅得出一點蹊蹺，話題仍然繞著「巴可之書」。費雅接著說道，為了得到魔法的力量已經找遍了整個大陸，所以需要跟著拉爾特一樣思慮周密的人才行…拉爾特？不正是里克的父親？他怎會扯上渥爾斯帝國呢？


▲四周圍牆也有古錢喔！

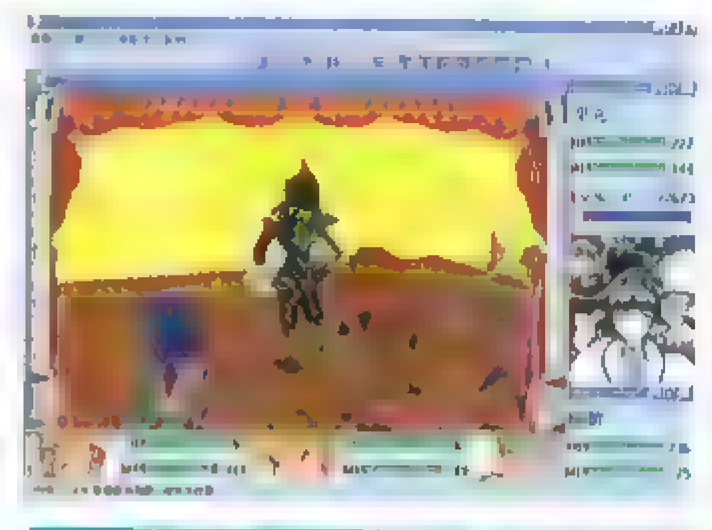
費雅轉口說，絲蒂雅擁有利留斯的血統，應該



正正當當的承繼利留斯的王位才對。當她逼促眾人交出「巴可之書」與絲蒂雅時，一旁的諾依曼急著想動手，但費雅表示極可能是引出魔法力量的關鍵，最好別傷她；唯諾依曼則堅持先來個下馬威，只要逐一誅殺，相信就有人會屈服。

這時的絲蒂雅展現了無比的勇氣，如果她跟著去可解眾人之危，她將在所不惜。可是，侯爾肯交出「巴可之書」嗎？侯爾豈肯默然接受這種要脅，他寧可奮力一博，於是四人聯手力戰四天王之一的諾依曼…戰事方酣之際，諾依曼卻突然喊停。里克等人已非昔日吳下阿蒙，為了避免自討沒趣，費雅只丟下一句狠話，她將會繼續糾纏絲蒂雅直到魔法力量重現…

費雅與諾依曼遁走之後，來不及走避的洛古雷斯倒成了驚弓之鳥，不得已乃將城池奉還，書也不敢要了。之後，洛古雷斯趁隙消失無蹤


▲半途「落跑」的諾依曼

任務既已達成，那就先回加爾巴尼亞城吧…這時，路德方率眾姍姍來遲，他正摩拳擦掌地準備大展身手！不過卻遭到雷爾娜的一陣奚落給罵跑了。

順著路德跑開的方向前去，可由城堡後門走出城郊，海角還有一座洞窟，另一頭就是海賊的另一個據點。

此刻的都艾斯卡城已逐漸恢復生機，陸續已有矮人族遷回城內，而商店也都重新開張了。

路經法爾卡時，聽聞國王已正式指派居民遷居都艾斯卡城，並將法爾卡視為加爾巴尼亞和都艾斯卡城之間連繫的秘密基地。

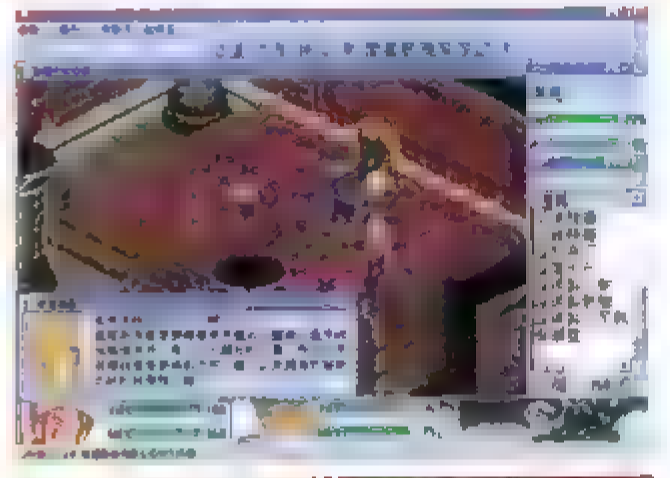


甫一進入城內，雷爾娜又無聲無息的跑開了…國王已知道救出俘虜並收復都艾斯卡城的經過。

國王詢問渥爾斯這麼做的目的究竟何在？一旁的公主倒是回答得歷歷如繪，就像她親身經歷過一般…里克這時才發現，原來公主正是雷爾娜本人！

公主原名雷菲爾娜，她告訴國王，里克的父親

就是拉爾特，但從五年前就失蹤了。國王也聽過加爾巴尼亞的王族擁有利留斯血統的傳聞，並坦承與拉爾特確是爲了封印魔法力量才展開長途旅行，可是如今卻什麼也記不起來


▲可不就是雷爾娜嗎？

雷爾娜解釋說，有個叫利留斯的神祕地方，凡是知道那個地方的人，都會遭魔法的力量把相關的利留斯記憶全都消除。所有事情的解決關鍵就在於利留斯，可是利留斯在哪兒呢？

國王提到城內的圖書館內有幾十年未曾打開過的一間密室，裡頭的魔法書也許有些相關記載也說不定。國王給了一把鑰匙表示可以去調查看看，此外並致贈了不少禮物。他見女兒心意已決，倒也未加攔阻，就隨她四處旅行吧！接著表示身體不適，事情交待給大臣之後，上樓休息去了。

下樓到圖書館打開密室後，但見滿屋子的古書，四個人乃決定分頭逐一翻閱所有書籍。未幾，雷爾娜搜出一本新的書，原來是里克父親的筆記本。書頁中掉下一張地圖，侯爾看出是古代的古雷西亞大陸地圖，里克瞧見上頭留有「利留斯」字樣。侯爾表示，就位置來看，應該是現今都艾斯卡城與席拉斯的中間，那不是在海上嗎？聽侯爾說，以前的東西方大陸確是連接在一起的。

如果要由都艾斯卡城前往的話，那麼路德可又派上用場了，都艾斯卡城後方的洞窟另一頭，不正是他們的據點嗎？

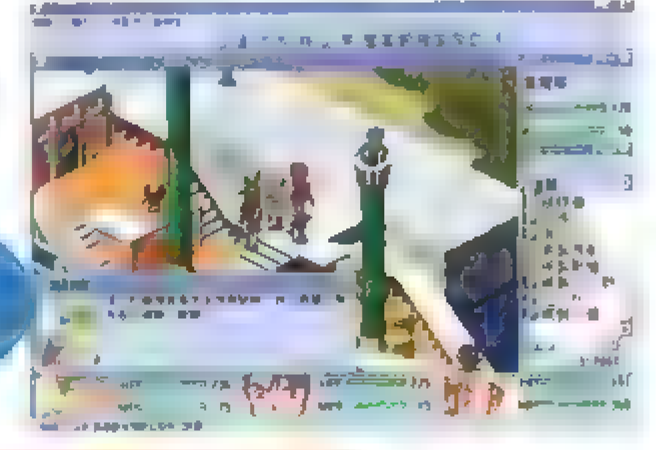
上樓到國王的寢宮辭行時，他示意可將室內箱中物品一併順便帶走，這多不好意思呢！



洞窟內聽到海賊說，從這個海角一直往西就是席拉斯的港鎮，而路德則在洞窟外頭的船上。

剛上船時，侯爾向眾人致謝協助拯救矮人族，但聽到路德問說是否要攻進渥爾斯城後大吃一驚，隨即轉而詢問雷爾娜，何以對渥爾斯帝國如此執著？只見她眉宇間露出仇恨，並喃喃自語…不會放過那個傢伙的…

雷爾娜吩咐路德將船隻往西行

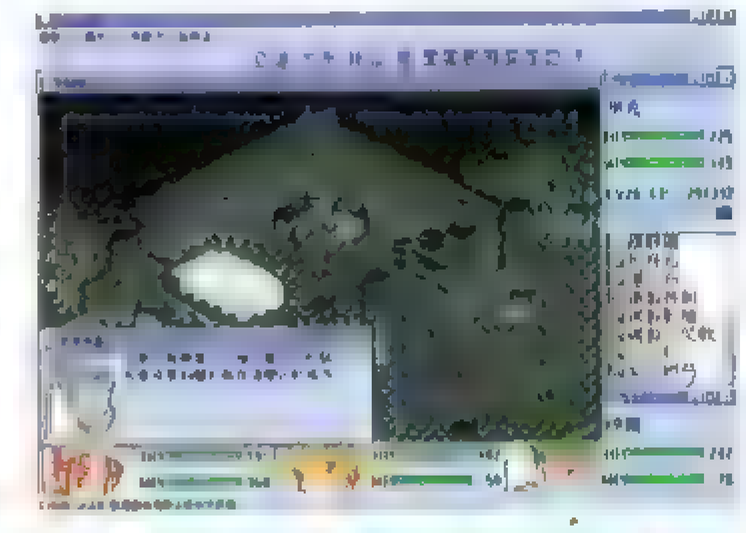

▲早點答應就不累了

駛，過了一會兒，大約到了都艾斯卡城與席拉斯的中間地帶，忽然間天色驟變，雷電交加…定神之後，發現絲蒂雅不見了…雷爾娜感覺到身體被什麼東西給纏住，原以爲是路德趁機對她施出魔掌，但路德好像還在暈船哩…跟著一聲巨響，里克、雷爾娜和侯爾三人竟瞬間置身於陌生的洞窟之中…



再睜開眼時，眼前不正是絲蒂雅？怪的是，竟不見路德與一干海賊蹤影…這畢竟是個陷阱，得設法離開才是。

洞窟之內不僅有建築物，也有人住著呢！可是當絲蒂雅上前詢問時，這裡的居民卻連理都不理，甚至連一點反應也沒有—除了兩名同時掉落的海賊例外。



這裡的人似乎察覺不到外人的存在，即便遇到里克的父親拉爾特，他也感覺不到兒子就近在咫尺…沒想到，此地果真是傳說中的魔法之鎮，依侯爾之見，也許要把施法術者找出來才有辦法。

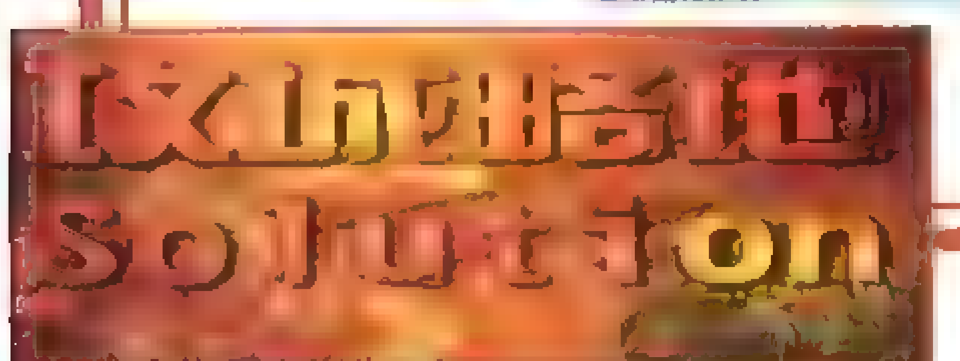
北邊和西邊的走道盡頭都有門，可是卻無法打開。如此下去可不是辦法，這兒的人都無法交談…當來到一名長者跟前，絲蒂雅感覺到老人家有回應，他居然開口了…老人稱絲蒂雅爲公主殿下，又道是此地乃絲蒂雅的故鄉…

老人是直接與絲蒂雅內心對話的，雖然外人可以很清楚的看到這個城鎮，但是他們是看不到外人的，若無強大的魔法力是不能察覺外人存在的。

老人並非死了，而是因爲某個人的魔法，使他在靜止的時間之中一直徬徨徘徊著，他原是利留斯族的歐斯特，在絲蒂雅小的時候就已經見過她了。他提到路德一夥人雖不在這兒，但只不過是還在船上發呆而已，不必擔心。

歐斯特認出雷爾娜是加爾巴尼亞國王烏魯姆的女兒，而雷爾娜也依稀可以聽到歐斯特的談話，但不是很清楚。烏魯姆之所以能離開這裡，是因爲歐斯特告訴過他消除魔法力的方法，但離開之後，所有的記憶和魔法力也都消失了。

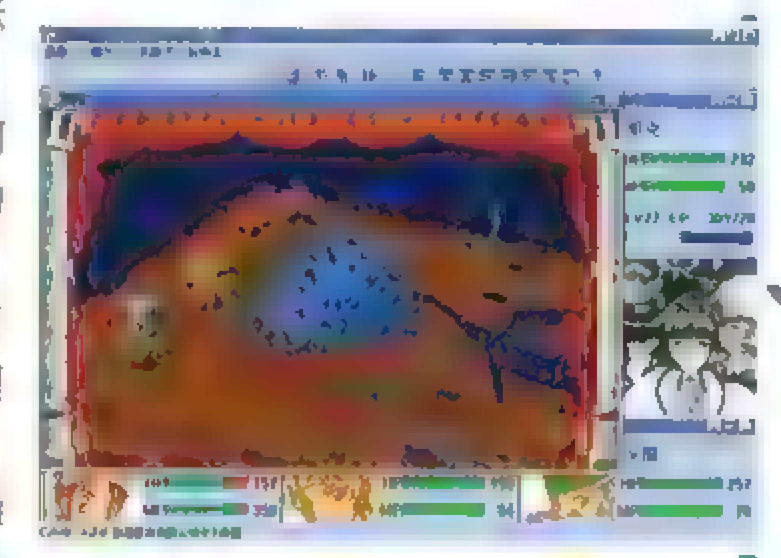
老歐斯特爲了引導眾人來到這裡，幾乎耗盡了所有的力量，現在開始，他將使出最後的力量說出解除魔法的方法…當年封印利留斯時，誤將覬覦這股魔法力的人留在利留斯裡面，那人的魔力之強，又遠非歐斯特所能比擬，因此而感束手無策。



那個叫札依多的人以魔法壓制了歐斯特，而使用浮遊術到外界去，並且得到了一部份的魔法石。再度出現時，就對歐斯特施展了時空魔法，然後又揚長而去。絲蒂雅正是歐斯特交託給莫崗和艾雷諾亞的利留斯之後。

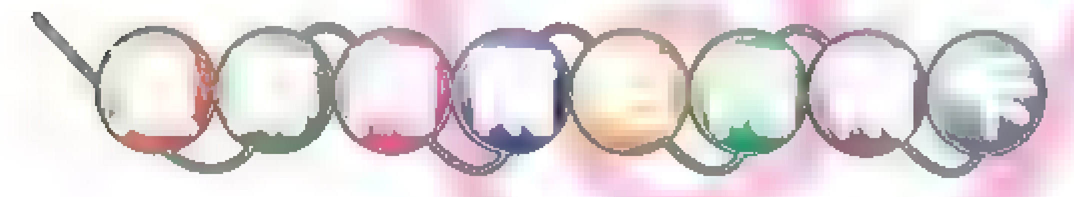
若任由札依多繼續為所欲為的話，悲劇很可能會再重演，而能夠阻止他的，就只有絲蒂雅了。所以，在將魔法力封存之前，是否該想想如何避免悲劇的再發生？

在外界有五隻負責管理魔法的神龍，如果能夠通過這五隻龍所給予的試煉，那麼之後的抉擇就全憑絲蒂雅的智慧了。


▲利留斯裡的怪物

歐斯特說完出口就在後面的門裡頭之後隨即消失不見了…絲蒂雅果真是利留斯的正統王位繼承者，這也正是渥爾斯帝國處心積慮要追回她的主因。不論絲蒂雅是決定接受五龍的試煉，或是選擇讓魔法的力量消失，總得先設法離開才行。

北方通道盡頭的門打開後雖然空無一物，但轉身走出門外時，卻已置身遺跡舊址…



想不到由這麼一道門就能前往神奇的魔法之鎮…不知道路德與手下們是否平安無恙，有空時再去海角看看，現在還是先回加爾巴尼亞城見國王吧！



說也奇怪，絲蒂雅幾人並未如國王一樣消失利留斯的記憶，大概是歐斯特下在他們身上的賭注吧？畢竟，如今能夠阻止札依多的人，只剩下擁有同等魔法力量的絲蒂雅而已。可是，絲蒂雅目前所會的魔法卻只有治癒術啊！看來還是先得和五龍碰面才是，至於該如何做，屆時再作打算。

雷爾娜之所以對上渥爾斯帝國，聽說是為了替她母親報仇，至於詳情則未聽她述說。里克忽然想起一件事，記得利留斯雕刻紋章的大門，除了在遺跡之外，故鄉附近的卡拉山脈礦山裡也有。而且，渥爾斯的人也曾試圖開啓那道門，裡面或有什麼也說不定。

里克請求大家跟他回去探查，可是回程必須搭船才行啊？國王聽說要商借王室的專用船，推說迪



塞正值祭典期間，船舶往返恐有不便。但拗不過雷爾娜的要求，遂吩咐去找大臣要許可証。東側不遠的房間裡找到大臣並順利取得許可証，這就前往港口搭船去。



向船長出示許可証後，船長表示，按照國王命令，這艘王室專用的高速船將會單程開往迪塞。管它單程還是雙程，先去了再說。

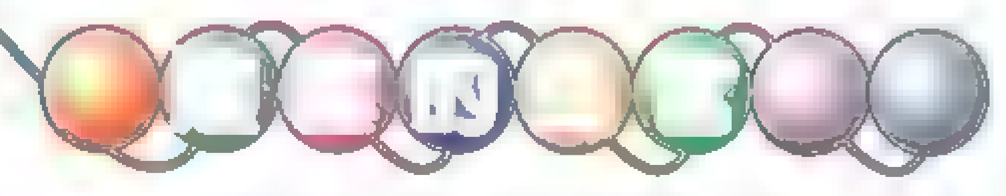


港祭果真熱鬧地開始了，聽說領主卡爾準備以古錢作為比賽的獎品，反正身上已有一張比賽的入場券，不妨先去聽聽比賽的規則。

據指出，東邊森林的迷宮設有十個樓層，每個樓層都擺放了一份獎品的目錄，樓層越高，獎品也越棒。不過要是在任何樓層遭怪物打敗的話，是會被送回迷宮入口的。

拿到目錄後可以回來向主持人兌換獎品，然後再購買下個樓層的入場券進行挑戰。索性先到比賽現場瞧瞧去吧！


▲要先弄清楚遊戲規則



出示入場券之後才得以進入比賽現場…所謂的十個樓層並非一般所謂的十層樓或十個不同的迷宮，它指的應該是次數之別或說有十個等級較為貼切。因為在同一個區域有可能出現兩個級別的目錄，這與樓層似乎無關。

里克本想一次將十份目錄拿齊，但發現若無購買下一級的入場券，則該級的目錄寶箱是不會出現

▼第二樓層

▲第一樓層

▼第四樓層

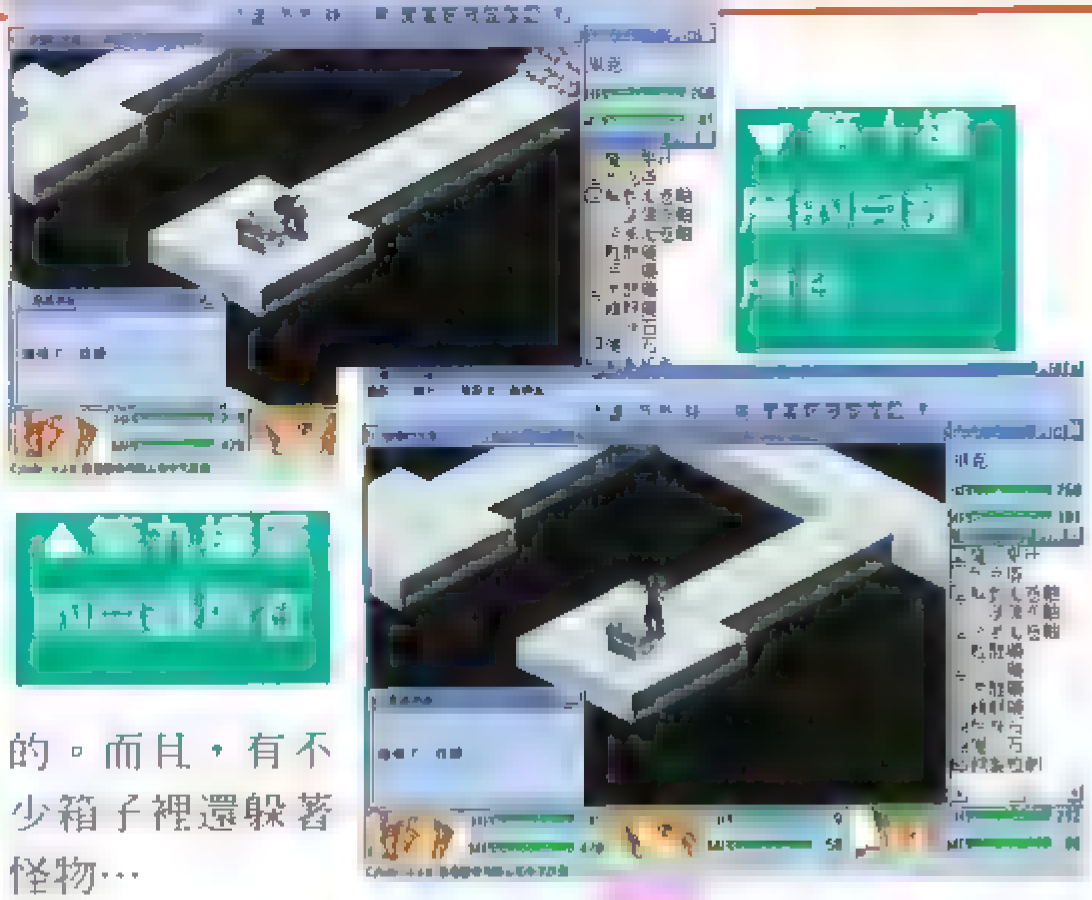
▲第三樓層

▼第六樓層

▲第五樓層

▼第八樓層

▲第七樓層



▼第十樓層

▲第九樓層

的。而且，有不少箱子裡還躲著怪物…

經過一番努力和來回的奔波，里克等人終於挑戰成功並贏得全數的獎品：

一樓：四個小紅莓

二樓：四個小藍莓。

三樓：兩個含小黃莓、小白莓、小綠莓和小黑莓的組合包。

四樓：四個奇效藥

五樓：四個奇效魔法藥。

六樓：兩個小補藥。

七樓：領主收藏的特別古錢。

八樓：解救術卷軸。

九樓：兩個魔法果汁。

十樓：由「迪塞小姐」頒發耐克搭兩個暨祝福之吻

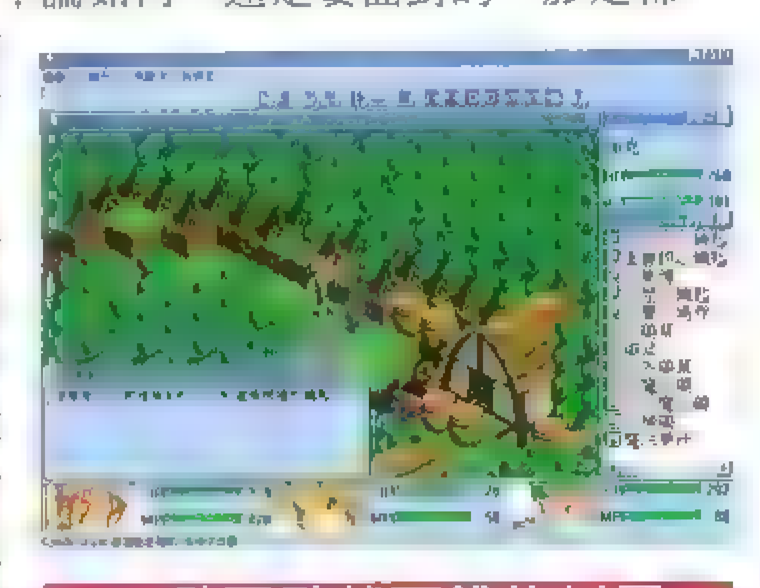
「爽舒舒」的里克還差點忘了回去辦正事呢！



久別的故鄉仍然是一幅悠閒自在的模樣，難得輕鬆的侯爾跑進酒店小酌一番，雷爾娜也識趣地跟了進去。里克有感於這一陣子以來日子太過於緊繃，於是力邀絲蒂雅也去輕鬆一下。一踏進酒店時，侯爾與雷爾娜談興正濃呢！

酒過三巡之後，絲蒂雅擔心起如何面對自己的父母，因為村長堅持她將魔法力量封存，而如今卻是反其道而行。不論如何，還是要面對的，於是絲蒂雅請眾人在酒店等她，自己則先回家一趟。

里克提到待會兒要到東北邊的洞窟一趟，因為那兒是絲蒂雅首次遭到攻擊的地方，也許可以發現什麼吧！正



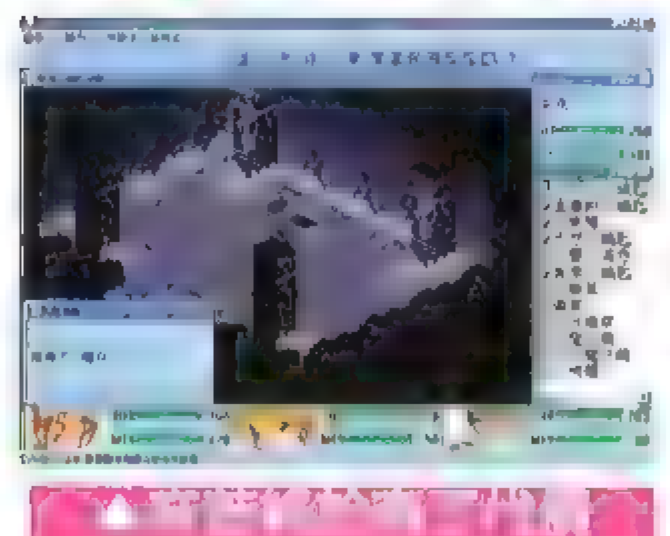
▲動不動就要錢的村民



巧絲蒂雅趕回酒店來，還好事情並未如預期的糟，於是四人乃動身往礦山而去。

先前騙過里克的那位村民說是撿到一把鑰匙，可是這會兒更獅子大開口，說要50,000G才肯出讓…拿到鑰匙後，打開村口的倉庫到後方木桶前找到古錢…好貴的古錢！就當是買古董吧！





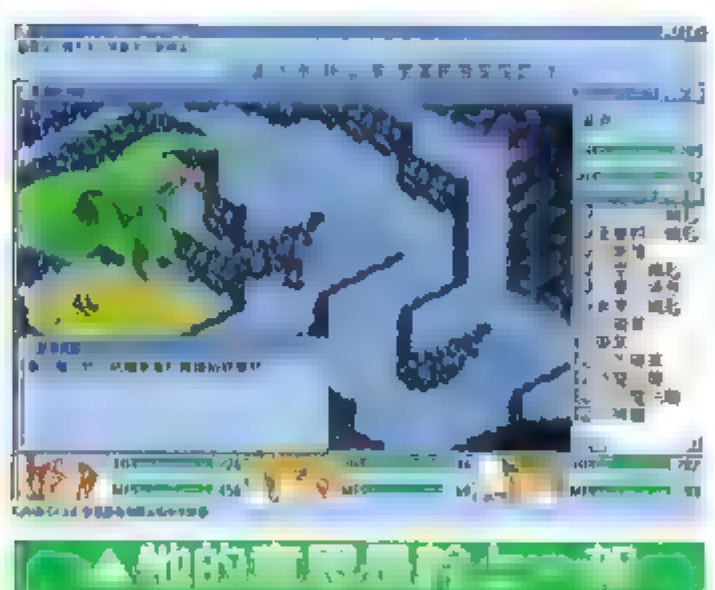
順利打開那扇雕刻紋章的門後有口箱子，箱中是魔石。侯爾認出是魔石的結晶，「巴可之書」上有圖形描繪得很清楚。一旦拿到這個東西以後，處境可能更加危險。

侯爾果然有見識，走出門外即迎面碰上費雅和諾依曼及兩名將士，他們的消息可真靈通…諾依曼落敗後，費雅正待出手之際，忽由里克背後竄出一名女子，這名女子管費雅叫大姐…

說也奇怪，這時的費雅竟然使不出魔法，而女子則示意里克等人，趁她抑制住費雅魔法力量的這段時間儘速離開。里克等人往回走不多遠時，那名女子連同費雅和諾依曼俱都消失不見了…能夠封住費雅的魔力，那可是非同小可的力量啊！希望這名女子不是敵人才好。

里克想起曾經聽迪塞一名老人說過，謂迪賽西南邊的洞窟中傳聞有龍住著，會不會是真的呢？





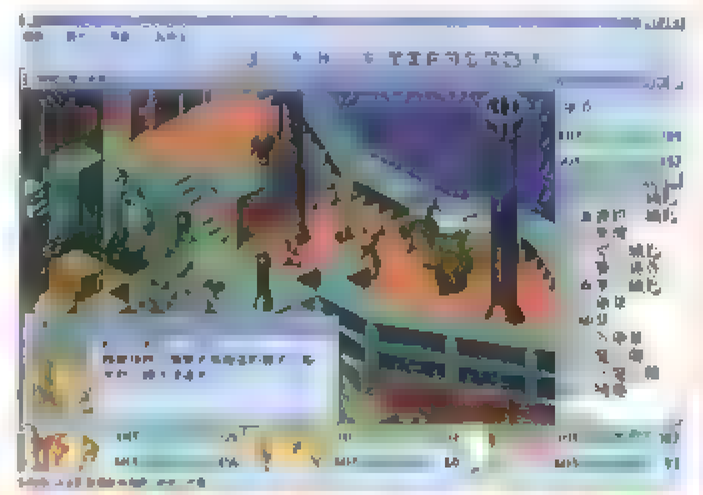
▲牠的實際屬於…靴

就在當初那有異樣的地板上發現了巨龍的身影，牠還頗通人性。不過，絲蒂雅若要証明是正統的繼承者，那還得有點實力來証明…通過試煉之後，風的力量已寄宿在魔石中，巧絲蒂雅也領悟了流風術。

既然來到了這兒，索性到海賊之鎮看看路德有無消息。



到了碼頭只聞人聲鼎沸，群聚的海賊們議論紛紛，盛傳路德是渥爾斯的王子?!這是怎麼回事？愚人節嗎？



船上多了一票來歷不明的人，為首之人吩咐手下帶出路德，雷爾娜趨前質問路德何以要裝成海賊，但遭到兩名軍士攻擊…為首者顯然不是善類，但里克等人也非軟腳蝦，那就來個硬碰硬囉…此人名叫蓋亞斯，是渥爾斯四人之一，落敗之後竟大言不慚要眾人到渥爾斯會會他。

接著，船尾又來了一個不速客，是洛古蕾斯…蓋亞斯和路德都隨著他一起消失了。究竟怎麼回事？路德居然一聲不吭的跟著他們去了？

回頭聽一名海賊說道，他對於前往席拉斯的航線非常熟悉，那就追上去聽聽路德葫蘆裡賣什麼藥…所幸一路上沒有發生船難。



上岸後，雷爾娜猶不能接受路德是渥爾斯王子的說法。還是侯爾說得好，他認為路德的本性不差，應該不會做出有利於渥爾斯帝國的事情；唯雷爾娜猶懷疑著，當初攻進都艾斯卡城時，何以路德會遲到？若他真是渥爾斯的王族，那就解釋得通了。



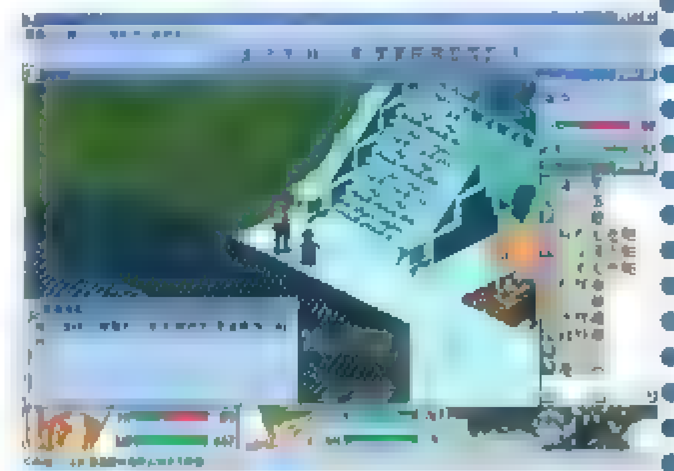
▲侯爾識人較為準確

絲蒂雅也猜想，這其中必定有什麼理由的。這時，兩名海賊跑下船來找雷爾娜，不管路德是不是王子，他是海賊頭目這個事實永遠都不會改變的。雷爾娜當即決定，等待

加爾巴尼亞和法爾卡的兵力一到，就集結攻進渥爾斯。於是，雷爾娜乃率領海賊回到船上，而里克、絲蒂雅和侯爾三人則在城中逛了起來。

聽居民所言，西北邊的礦山自從出現怪物之後就停止開採了，之後此地也就變得蕭條起來。西南方則是精靈族的迷路森林，外圍全是海洋。由於這個緣故，兩大國很難對這個城鎮下手。

旅館休息過後，雷爾娜的船已開航了，現在停泊的是此地與加爾巴尼亞之間的定期船隻，但短期內應不會開航。



▲該不會是仰慕者吧？

當里克三人打算由西邊出城外時，樓梯口上有個小女孩跑了過來，說是有一綠色頭髮女人叫她將一樣東西交給里克。原來是張便條紙，說是希望里克等人能往西北方的礦山一趟，署名是西絲。

誰是西絲呢？還是走一趟吧！



礦山的外圍有很多小礦坑，其中一處礦坑中找到紫金石。而在礦山的中間地帶則碰到一位綠髮少女，她可不是在卡拉山脈礦山阻止費雅並帶走她的那名女子嗎？莫非她就是西絲？



▶有點小兒科的礦坑

西絲既然開口要魔石，說是要有資格的人擁有才有意義，跟著步步進逼，意欲強搶魔石…這時候，她的背後又忽地出現另一名女子，是另一個西絲…後出現的西絲阻止里克等人別將魔石交給先出現的西絲…

依據判斷，里克認為位於左方先出現的西絲是假的，果不其然，又是洛古雷斯…洛古雷斯眼看著「變性」事敗乃悻然離去。

真的西絲詢問絲蒂雅是否利留斯傳人，若是則將會遭遇到不得不超越的試煉。西絲請眾人稍後往妖精之森一趟，她將會等著三人造訪。



進入林中不遠即再見到西絲，她和絲蒂雅一樣，是繼承了古代魔法力量的一種王族血統之精靈族人。



▲西絲說的是實話

精靈族自從上次的魔法大戰之後就與外界隔絕，而在森林中張起結界定居下來。可是如今有一些人類想要破壞這個現況侵入森林，於是精靈族女王乃加強了結界的力量，以防止外人侵入妖精之森。

西絲表示，若是為了消滅渥爾斯帝國的話，她很樂於以她的魔法力量襄助，可是精靈族向來不相信人類，就連此刻的這種對談也是被禁止的。她之所以刻意裝扮成人類的模樣，也是為了躲避精靈女王的監視。除非能得到精靈女王的認可，否則將可能永遠迷失在森林之中。

聽說在此森林中住著掌管「心」的龍，只要有一顆真誠的心就一定能看到牠。要是能夠封印住那隻龍的話，相信女王也要刮目相看。

那可好辦了，絲蒂雅不正是為了龍而來嗎？西絲答應設法去降低結界的強度，但只怕如此一來，怪物將會跑進森林中。雖然有了西絲帶路，但好像也沒什麼差別?!



森林之中有很多循環叉路會使人回到原點，留意四周環境當可分辨清楚。當來到一處南北向的樹林時得小心，看過牆上所刻的文字後可別真的「進三步、退二步」，這裡所謂的「步」須擴大解釋為場景。亦即，往南到一處大樹根處，由此起步，往北經過三個同樣的場景之後，回頭往南再經過兩個場景，如此即可找到出口。

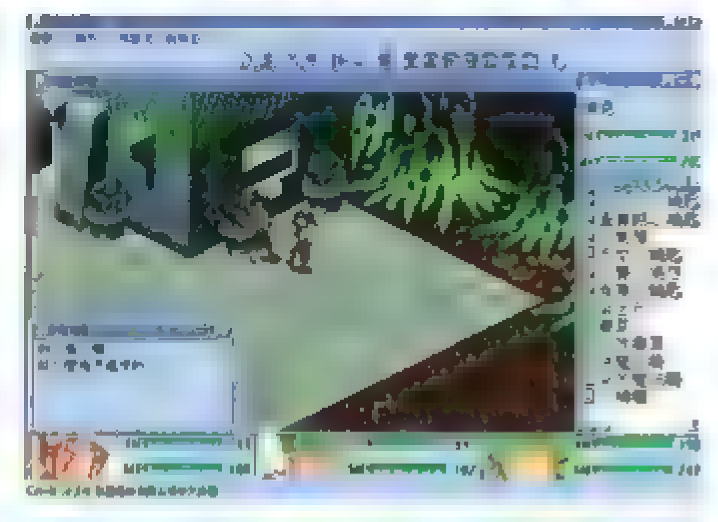
走出迷障後繼續往西會碰到兩口箱子，左右箱中都放有石頭，到底要拿哪一邊呢？正確的方法是

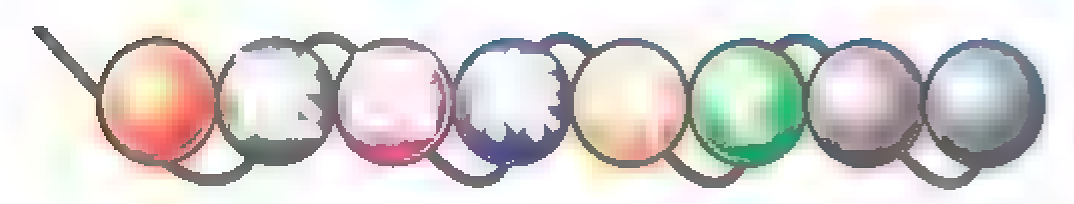


什麼都別拿！只要繼續往西即可走出森林。



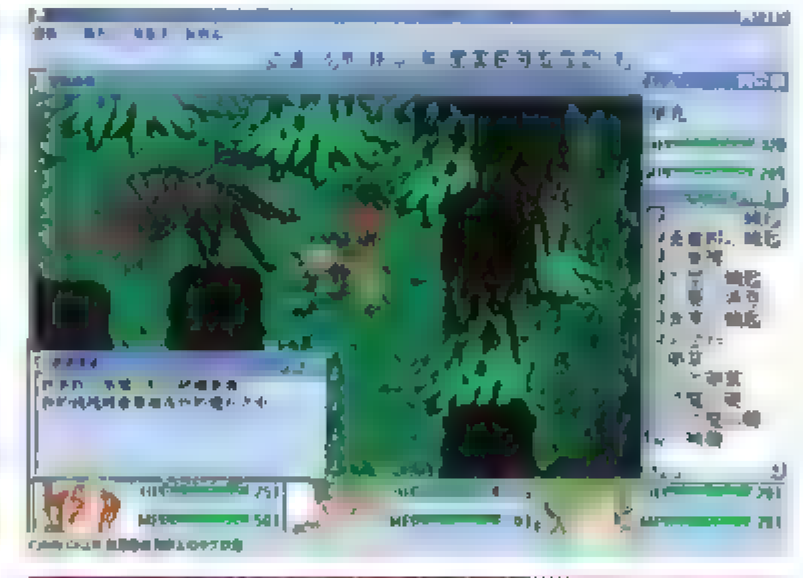
村裡的精靈族人都不理人，只有旅館背著精靈女王做起外人的生意…暫時先由村子的西北方到另一處森林尋找龍的足跡。


▲封閉已久的妖精村落



森林入口有位精靈族人告知一段口訣：「往北3、往西2、往南1、往東4、往南4、往東1、往南4」…可是途中也有人提出不同的口訣，這大概是為了干擾行者的意志吧？只要信守首次聽到的口訣並且堅持到底，那就能見到掌管「心」的黑龍。

絲蒂雅以實力証明乃魔法力量的正統繼承者之後，心的力量也就寄宿在魔法中，絲蒂雅則學會了催眠術。循原路走出森林時，得留意順序和方位的轉變。


▲迷路森林中的黑龍



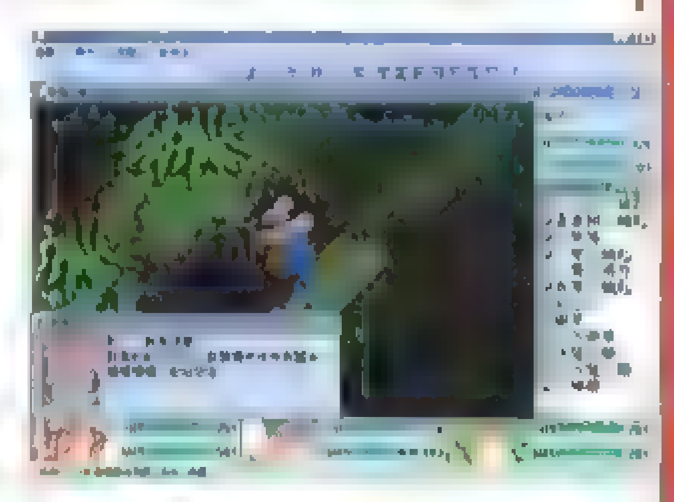
精靈女王所住的宮殿就位於森林入口旁邊，由宮女口中才得知，西絲原來是精靈族的公主。見過女王之後，女王表示西絲和里克等人的行蹤與作為早已知悉。因為看過白龍之魂寄宿魔石的經過，所以女王相信里克等人絕非邪惡之人。

接著，女王談起一段三十年前的舊事，當時的洛古雷斯率眾血洗妖精之森並火攻精靈族村落，為的是要奪取「凱娜之書」。這是精靈族所傳承的古文書，女王誓死也不可能交出。不意，洛古雷斯卻擄走女王的女兒費雅當人質，直到現在。如此說來，費雅的年紀至少也有三十好幾了？



眞所謂造化弄人，長大成人的費雅，竟倒頭幫起渥爾斯帝國的人。西絲當初由卡拉山脈礦山帶回費雅與諾依曼時，諾依曼因傷重不治，而費雅則陷於昏迷之中。女王所張設的結界雖然不是很容易能突破，但以費雅現在的魔法力來說，要破壞結界也只是時間問題而已。

西絲乃請求絲蒂雅幫忙，如果她能超越利留斯的試煉而使魔法力量完全甦醒，也許費雅就有救了。可是，絲蒂雅原是為了封存魔法才接受利留斯的試煉啊…西絲轉而請求加入旅行行列，藉四處旅行之便設法尋找能治癒費雅的方法。女王也贊成西絲之議，並請眾人往西南方的匹亞魯去尋找「凱娜之書」，並給了一本卡力庫之書，因為「凱娜之書」是以古文字寫成，有了此書才得以解讀。



辭別女王後，由宮殿前方的林徑往南前往匹亞魯。



這兒是精靈族的另一個村落，雖然同為精靈族人，但他們選擇的是能與外界往來的生活方式。

據說渥爾斯帝國的軍隊曾經來過這兒多次，可是每一回的攻勢都遭到突如其來的暴風雨所瓦解，村民咸信是水晶龍護村有功。聽說水晶龍就住在村子東北邊的湖泊遺跡之中。

村長家二樓見到村長，他表示在此等侯絲蒂雅多，因為水晶龍已經預言過。接著把這個村子傳承下來的「凱娜之書」交給絲蒂雅，西絲表示，既然渥爾斯帝國也在打這本書的主意，放在身上也極不安全。



侯爾倒想起在菲斯巴斯有個古怪的男子對於古書的研究很有心得，可以找他解讀古書去，但要如何回去呢？而且，恐怕渥爾斯帝國也快追來了。

目前的絲蒂雅並未與所有的龍見過面，她必須超越所有的試煉才能夠得到勝過札依多的力量，所以還是應該先和水晶龍會晤才是。

村長聽說要去見水晶龍，立即派人前往連絡湖泊遺跡的看守人，下了樓往村東時聽聞村子東邊的札爾斯，最近來了一國色天香的美舞孃…會是雷爾娜嗎？



這個湖泊遺跡就位於匹亞魯村口的北方，看守人已接獲通知才准里克一行進入…絲蒂雅再度証明魔法正統繼承者身份之後，水晶龍的魂魄已順利寄宿於魔法之中，絲蒂雅也就領悟了冰護術。


▲湖的遺跡住著水晶龍



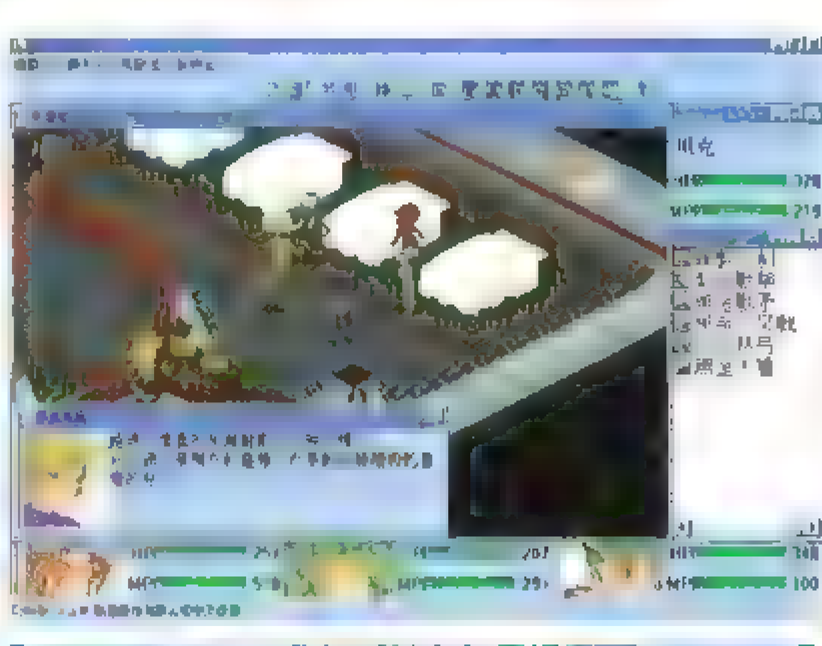
札爾斯乃渥爾斯重鎮，城內到處有站崗的士兵，氣氛極為肅殺。

往北進入酒店時，雷爾娜果真在舞台上賣力地演出，她示意里克等人先到旅館休息，她一會兒就到。她還特別交待，在此地絕對不能提到路德的名字…

聽聞洛古雷斯的下個任務是遺跡爾帕阿爾卡，札依多對於他最近任務的連番失敗似乎很不高興，洛古雷斯這次要是再砸鍋的話，恐怕地位不保。

旅館休息過後，雷爾娜依約來到。據說，路德果真是渥爾斯的王子，不過他的父親不是現今的皇帝，而是前任遭刺殺的皇帝。怪的是，暗殺者好像是路德…聽說洛古雷斯和城裡的侍女還是暗殺的目擊者。

路德當海賊的時間的確和前任皇帝遭刺時是同一時期，可是，路德有什麼理由要殺自己的父親呢？又沒有人跟他爭奪王位繼承權。就算是放著不管，終有一天能夠登上王位的啊…

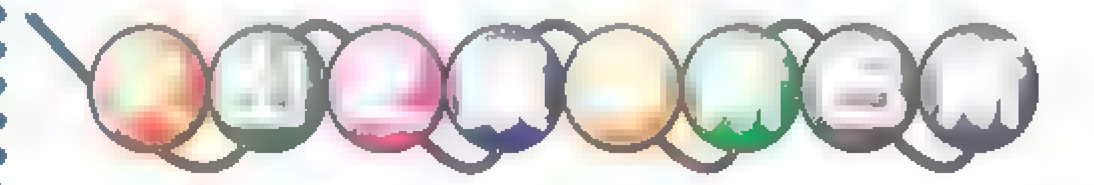

▲她的情報很可靠

最教雷爾娜想不通的是，現今的皇帝和札依多雖異口同聲咬定路德是兇手，但四天王中的蓋亞斯卻好像對這事存有懷疑，這又是怎麼回事呢？

到目前為止的情報顯示，路德就在城內的某個地方。

里克提到若能到菲斯巴斯去的話，也許能由古文書裡面得到什麼線索。雷爾娜表示可由偽裝的商船前往菲斯巴斯，但須先回秘密基地補給。雷爾娜請里克去通知秘密基地的手下一聲，請他們做好進攻渥爾斯的準備之後即刻前來札爾斯，雷爾娜則暫時留在此地繼續暗中調查。

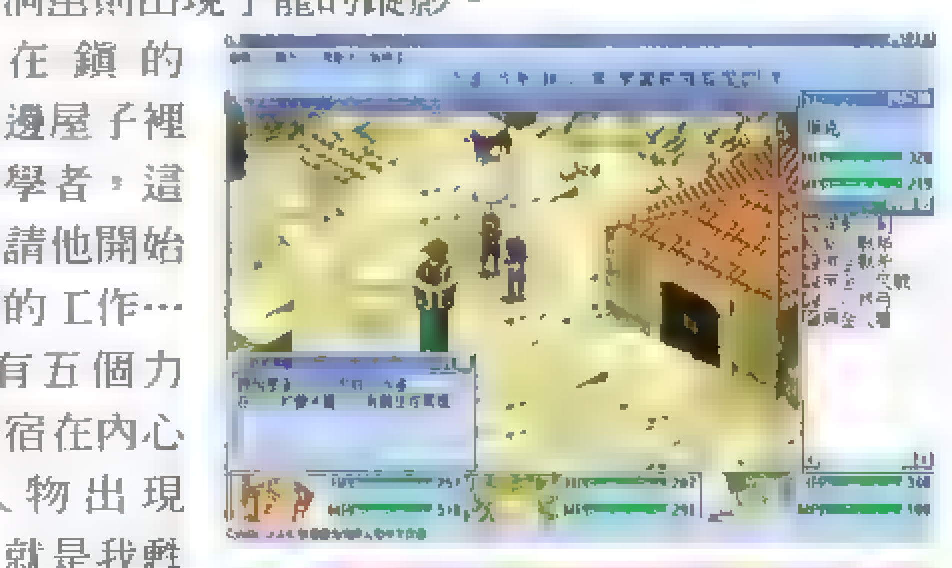
待到夜深時，一夥人出發到南邊的碼頭，上船之後立即啟航出港。



由於必須儘快將同志們集合到都艾斯卡城的秘密基地，所以里克等人必須速速將事情辦妥。

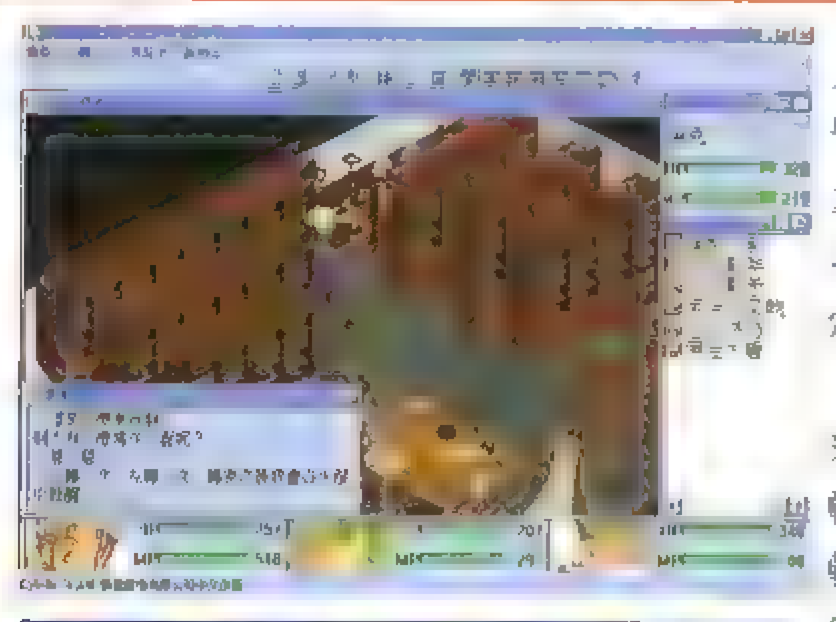
聽鎮民說，鎮上的學者就住在鎮的西邊，而北方的洞窟則出現了龍的蹤影。

在鎮的最西邊屋子裡找到學者，這就央請他開始解讀的工作…「擁有五個力量寄宿在內心之人物出現時，就是我甦醒之日，這個


▲這位鎮民真是熱心







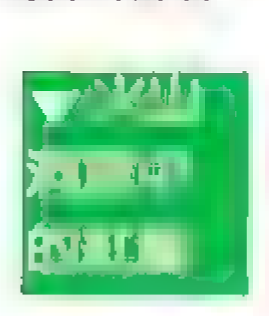
人承受了利留斯的力量，來乞求我給予的試煉。」

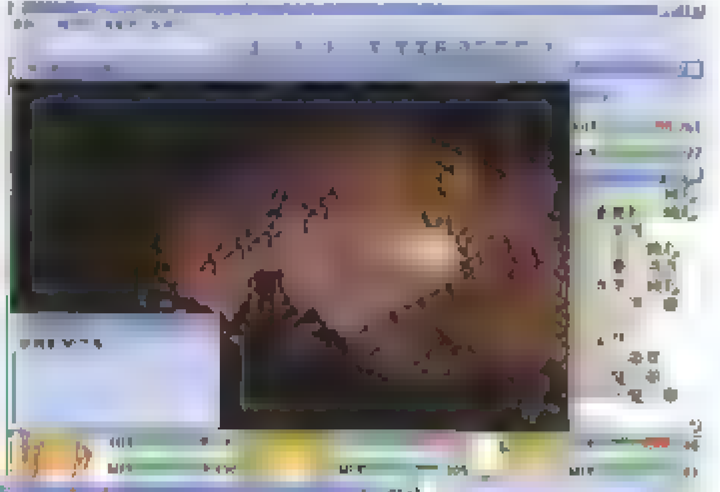
上頭還寫著「右轉兩次、左轉五次，轉完之後，我會從火焰中甦醒。」這大概是在暗示吧?!

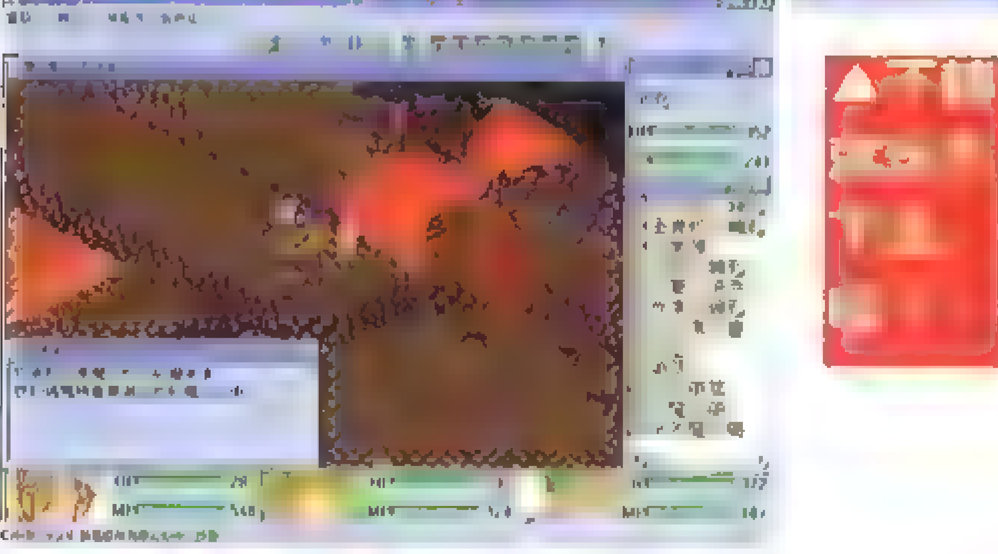

▲請學者解讀古文書

既然聽聞北方的洞窟有龍出現，那就瞧瞧去。

由於先前到過此地，如今岩漿池中的浮石已遭變動無法復原，所以往北的通路已被截斷。現在能夠動動腦筋的，只剩下西側一個曾經由路德打開過的閥門…就是它了！先右轉兩次後再左五次，此時即可聽到機關開啟的聲音







輾轉繞到東側時，赫見紅龍佇立於岩漿之上…絲蒂雅少不得以實力証明自己正統繼承者的身份…火的力量已寄宿於魔石中，絲蒂雅也跟領悟了火炎彈法術。

事情既已辦妥，那就回鎮上搭船前往都艾斯卡城的海賊據點進行補給工作。



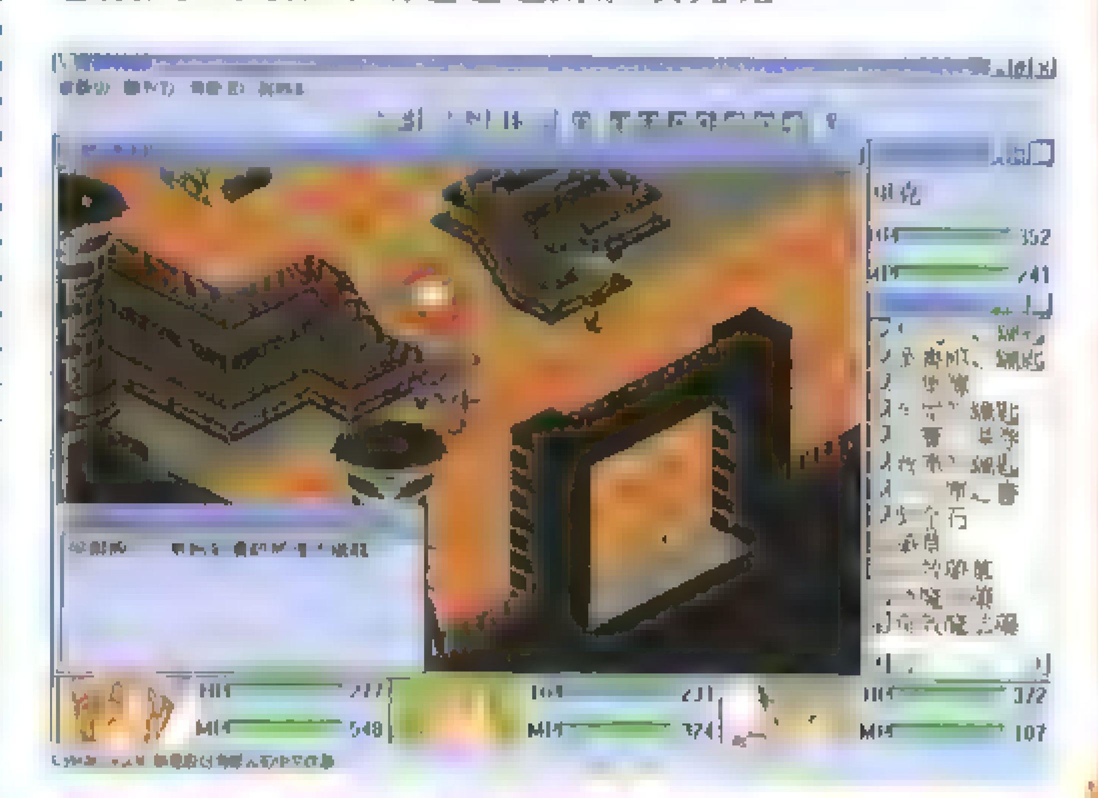
船隻在此補給之後，即將集合加爾巴尼亞和夫利斯解放軍前往札爾斯。不過進入洞窟通知據點的海賊同時，卻意外得知一項消息。據說，都艾斯卡城產生了新的領導者，不過矮人族們似乎舉止異乎平常。甚至有海賊指稱，明明才剛在城裡看到侯爾，怎麼又突然出現在此洞窟？

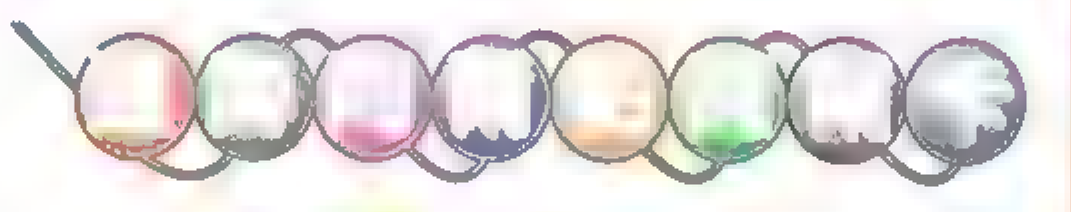
更奇怪的是，聽說矮人族已朝著阿爾帕阿爾卡的遺跡挪移，莫非渥爾斯帝國的人已經發現了利留斯？



城中的矮人族一瞧見侯爾，無不驚訝莫名，紛紛反問侯爾不是率眾前往遺跡獵龍了嗎？

不用說，這一定是有人假冒侯爾，為了不使事態擴大，大夥即刻趕赴遺跡瞧個究竟。




▲矮人族又有劫數了

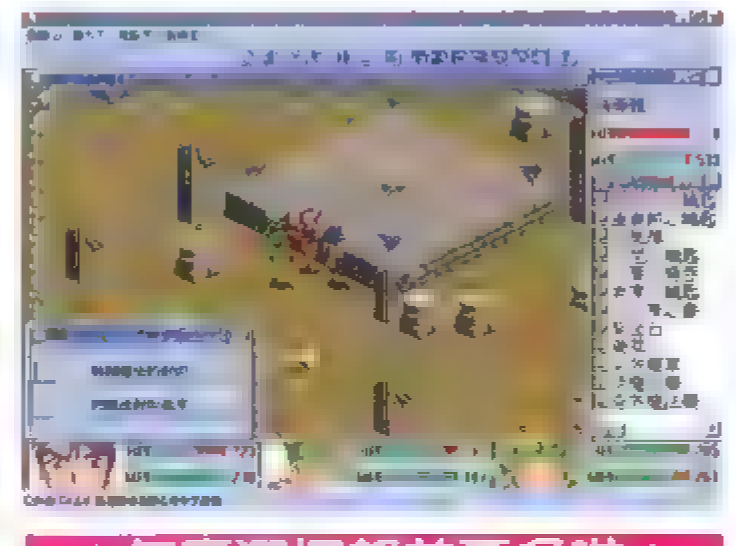
抵達之後，果真瞧見一大群矮人族圍著一隻白龍，為首的假侯爾喝令眾人合力將白龍抓住…假侯爾被拆穿之後不得不現身，又是洛古雷斯作怪…

侯爾吩咐眾矮人族趕回都艾斯卡城進行重建工作後，愣在一旁的矮人族這才一哄而散。

絲蒂雅向白龍証實自己乃正統繼承者之後，由於全數通過白龍的試煉，所以絲蒂雅面臨了抉擇－是要解開魔法封印？還是將魔法封存起來？

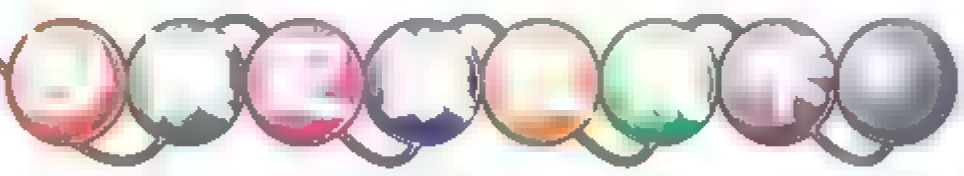
絲蒂雅明白若將魔法封存的話，勢將無力對抗渥爾斯帝國以及札依多，於是她決定要解開魔法封

印。（若是選擇封印魔法，絲蒂雅也會自己否決。）之後，復活的五龍之魂已全寄宿於魔石之中，而絲蒂雅的魔法力量也頓時大增。

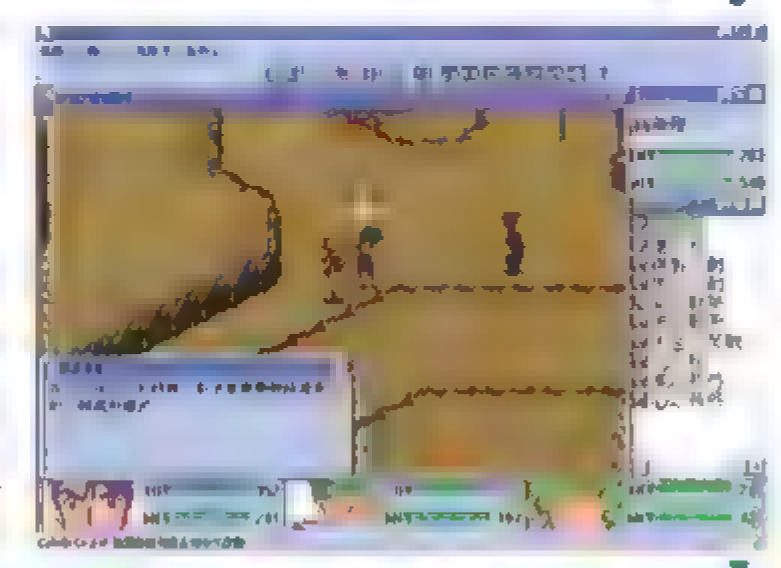


▲怎麼選擇都差不多啦

剩下的就是渥爾斯那班傢伙了。眾人商量之後決定先到加爾巴尼亞城一趟，至少雷爾娜的行蹤也該告訴當地的解放軍才是，說不定還可以商借王室的高速船哩。



法爾卡如今已改觀不少，還可以見到外地的旅人呢！休息過後正待走出村子時，後頭跑來一名海賊，說是收到雷爾娜的口信，謂三日後正午將要舉行對路德的公開行刑儀式…這可如何是好？想要在三日內趕抵札爾斯是不可能的事…如果有高速船再加上全速航行呢？



▲以後沒有巡邏對象了



國王初聞要求將王室專用船改裝爲商船時大爲震怒，但一聽說雷爾娜已隻身前往札爾斯之後，卻立即改口吩咐儘速改裝船隻，並召集城中可用之人，傾巢而出前往支援公主雷爾娜。

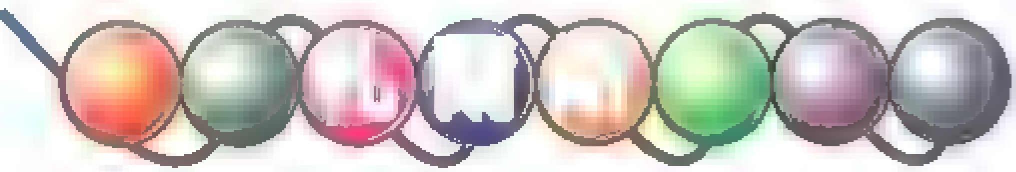
事情雖然急迫，但規矩不可偏廢，還是得有許可証才行。不過，這一回是由國王親自核發的。



王室在改裝船隻這件事顯得效率奇佳，趕抵港口時，高速船已變貌成爲嶄新的商船，事不宜遲，立刻央請船長就這開船吧…

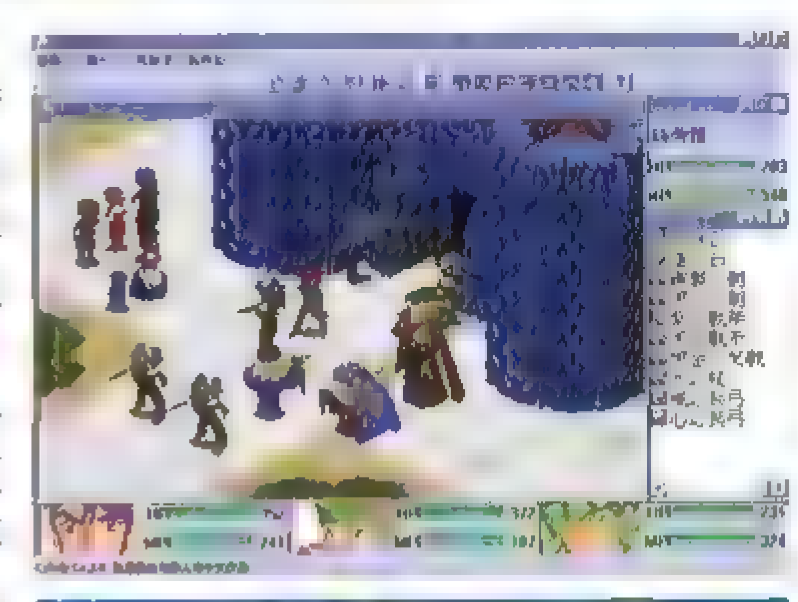
雖是高速船，但不知能否在行刑前趕札爾斯…

這麼久才看到費米爾火山？…糟了！已到了路德的行刑時間…



這時候的札爾斯瀰漫著一股怪異的氣份，有人巴不得儘快刀起人頭落地，但也有人相信路德是無辜的…廣場上，皇帝當眾宣讀路德的罪狀並判以死刑，但是四天王中的蓋亞斯卻獨排眾議，雖然他奉令行刑，但卻遲遲下不了手。他坦言自己難以下手的苦處，並反問可有確切証據指出路德是眞正的兇手？

皇帝一夥顯然是自覺立場薄弱難以服眾，遂改口下令押起路德與蓋亞斯，後天再對他二人同時行刑。



▲路德處境四面楚歌

路德與蓋亞斯被關進札爾斯之塔的牢房中，蓋亞斯相信路德不會犯下如此滔天大罪，路德也很感謝他能堅信自己的清白，但連累蓋亞斯入獄則頗覺過意不去。

二人於獄中對談時，忽由外頭進來另一個路德…來人坦言是奉札依多之命刺殺前任皇帝…這傢伙不是別人，正是善於僞裝的洛吉雷斯…所謂的目擊者竟然就是兇手本人！

在此同時，王室的高速船也已駛進港口…甩克等人猶擔心路德已遭到處刑，下船遇到一名海賊時才鬆了一口氣。聽說雷爾娜爲了解救路德，和同志們一起到渥爾斯城去了…爲何雷爾娜的腳步總是快了半拍？還是設法先救出路德要緊。

打倒札爾斯之塔前的士兵後直奔塔頂的牢房，次第救出路德與蓋亞斯。蓋亞斯表明自己國家的問題須由自己人解決之後離去，路德則一聽說雷爾娜也趕來救他的消息後，逕自飛也似的跑下塔去…接著該是由城東的出口前往渥爾斯的時候了。



解放軍已攻進城內了，但不見雷爾娜人影。

北邊的出口有股強大的力量擋住去路，分別打敗位於東、西側樓上的死亡陷阱怪物取得心之頭盔和光之鎧，出口的阻擋力量才得以消除。

往北直走時碰上雷爾娜，據稱渥爾斯的巨頭們要把城裡的照明關閉，將居民永遠地關在城內。就





如同當年以魔法力量封存利留斯一樣？雷爾娜說明當務之急需防止照明遭破壞，城裡的開關在兩側塔中的最上面一層，雷爾娜請里克等人負責西側的開關，自己則率手下往東側而去…第二進的北方出口也有魔法力量阻擋。

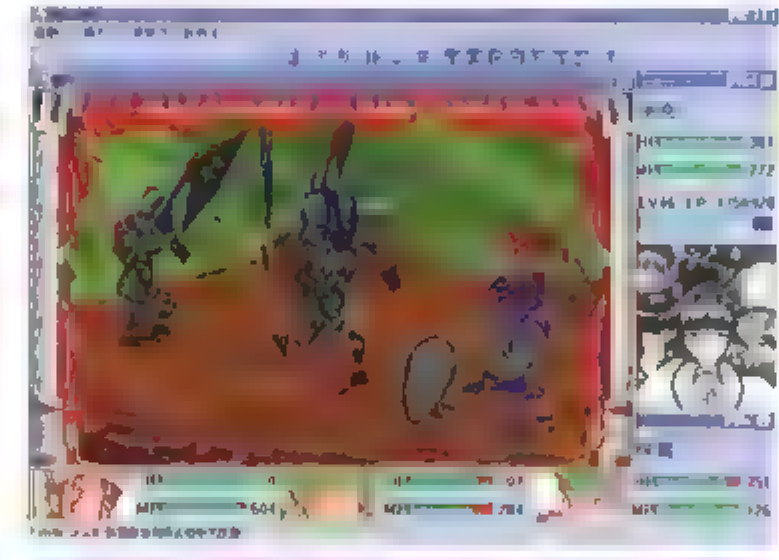
往西側轉北的塔頂上遇見侯安王，但他此刻遭一堆魔法石所圍困，侯爾試著要移開，但暫時無能爲力，還是先去找開關吧！

西側塔頂有魔法石，觸摸時引來不少警衛…之後得到風石。下樓後並不見雷爾娜，索性再到東側塔，看來雷爾娜碰上棘手的怪物了。可是這龐然大物護著魔法石，不得不與之一搏…之後得到炎石。

這時候，路德也趕來了。路德大概因爲先皇的庇佑，以致他總是在麻煩結束之後才會現身。他表示須先找出札依多，因爲札依多是這一連串事件的幕後主兇，現任的渥爾斯皇帝也中了他的魔法，已經變成護城的怪物了。

路德也擔心蓋亞斯會去找皇帝，於是隨後去追蓋亞斯。雷爾娜一行與里克等人仍舊分頭行事，這時，第二進的北方出口魔法力量才得以解除。

繼續往北又遇上第三進的魔法力量阻擋，東側塔上的魔法石有惡魔看守，擊敗之後得到水晶。而西側塔上的魔法石竟然是洛古雷斯所僞裝…他的野心可不小，竟妄想取代札依多佔據此城，派出手下攔阻未果，這廂倒聽見札依多的隔空傳話…札依多顯然比他高明，早已洞悉洛古雷斯的不軌意圖。洛古雷斯這一驚非同小可，只好賣力演出以表態取信於札依多…他設下一道反射牆，里克等人對他的攻擊會因反射傷到自己，但洛古雷斯的攻擊也會反射傷到他本身…洛古雷斯死後得到心石。他該不會是裝死吧？


▲這種怪物就叫警衛

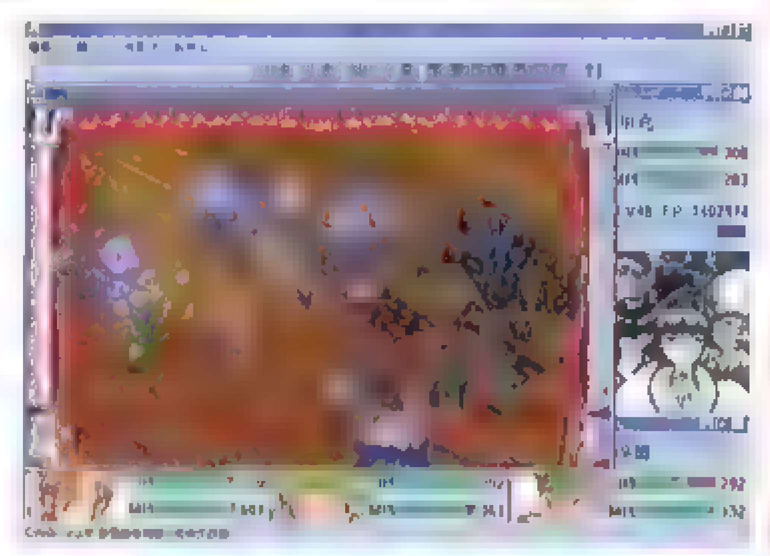
此刻，第三進北方出口的魔法力量已可除去。往北行不多遠時碰上皇帝，他現在已幾乎是行屍走肉了…皇帝死後得到月石。

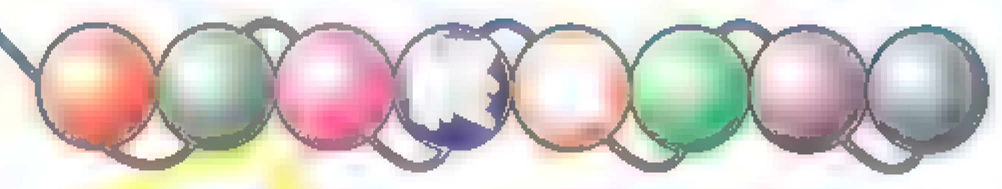
繼續往北到盡頭，赫見札依多端坐於寶座之上，怪的是一干好友俱都狀似服貼的分立於寶座兩旁；從他們呆若木雞的表情看來，恐怕是全都中了札依多的魔法了。

札依多自稱是利留斯最偉大的魔導士，他這幾十年間一直都在探索利留斯一族所擁有的魔法力量之來源，如今已掌握了所有魔石關鍵，並利用渥爾斯的人進行搜尋，得到的結論是～感情！

所謂的魔法石，就是人類的感情藉由精靈族的魔法力封存於石頭所結晶形成的，由於他收養了精靈族的女孩費雅，因此得以利用費雅所增幅的魔法力量…札依多極爲渴望得到絲蒂雅的魔法力量，絲蒂雅當然是抵死不從…那就只有在魔法力量上頭分個高下了…

這一仗少說也打了三天三夜之久，札依多不是很難解決，棘手的是他身旁那隻叫傑爾哥連姆的怪物…

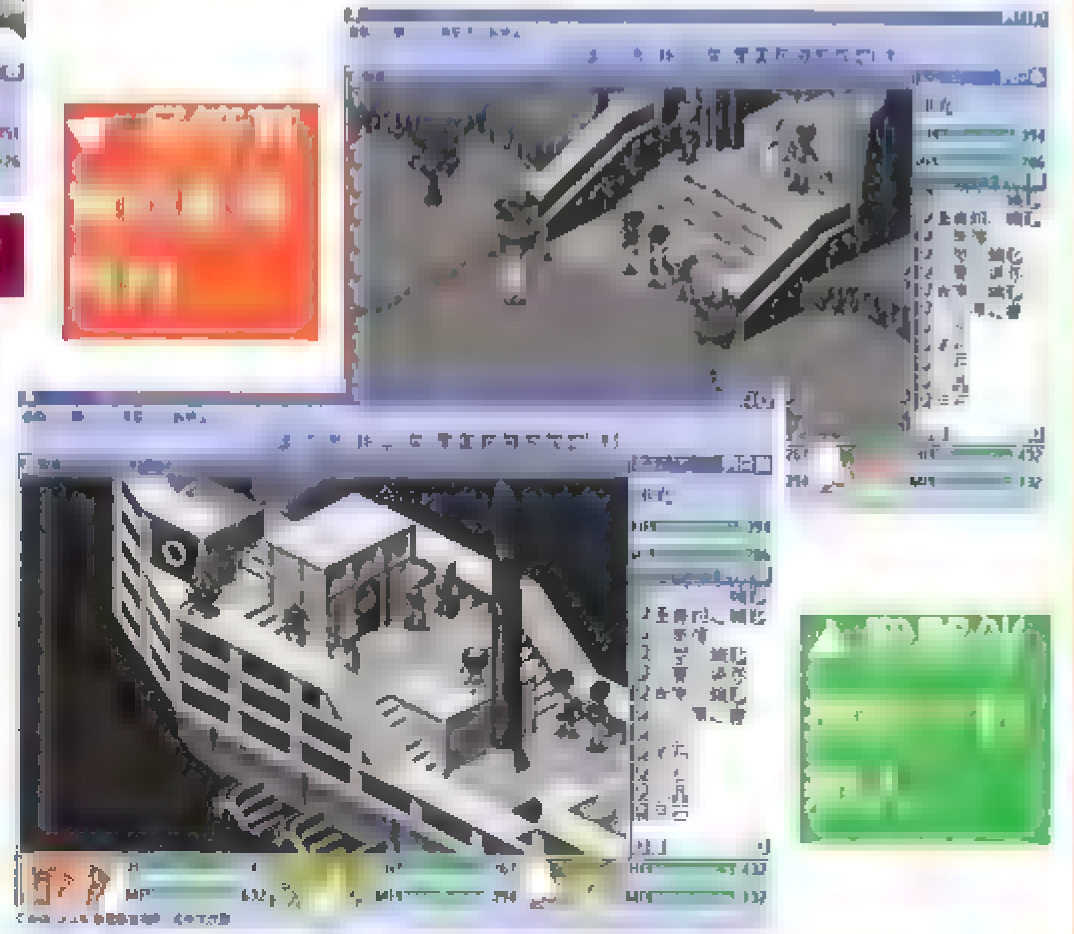

▲這傢伙難纏得很



渥爾斯城依舊，不同的是恢復了睽違已久的詳和與平靜。經過風風雨雨的這幾位患難之交，如今輕鬆的談笑風生，等待著王室專用船將他們載回加爾巴尼亞城。

待在王城參加過路德與雷爾娜的婚禮之後，眾人才依依不捨地揮別生死與共的友人而踏上歸途。西絲安全返抵妖精的故鄉，與母親精靈女王繼續守護自幼失散的姐姐費雅。

里克救出父親拉爾特之後，與絲蒂雅回到故鄉拉瑞爾之村與村長一家重聚，而侯爾則回到都艾斯卡城，協助脫險歸來的侯安王重整矮人族的家園。



超時空英雄傳說 2 復仇魔神

在上一期我們曾經提到有關「超時空英雄傳說」的戰鬥心得及攻略之炎春篇，接下來我們將要介紹秋月篇的攻略及一些各秘密的資料



第1關　王城陷落

劇情：清風與志超為了向無雙通報迦納軍進攻的消息而趕往赤子城，不料敵人已經攻進城了。無雙在見到清風後，交給他一個寶盒，請他帶去給孟祈或雪兒。

勝利條件：彥清風成功撤退

失敗條件：清風或志超或無雙陣亡

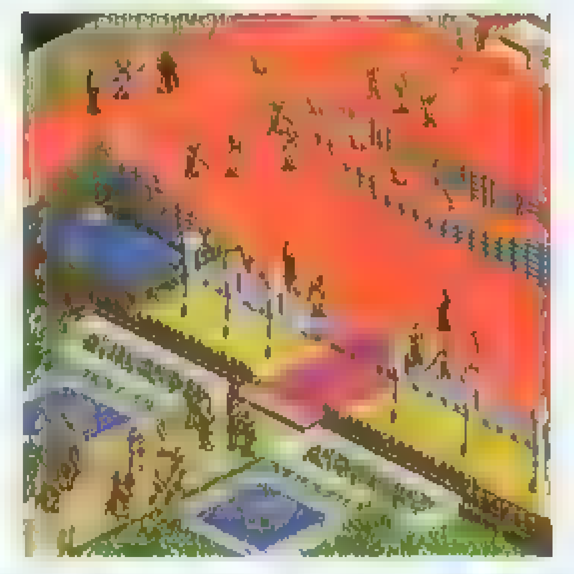
寶物：闊劍（02.31）、絲衣（14.29）、法師帽（04.18）、皮盾（13.50）、無名劍譜（05.42）

登場敵人：

法師LV1×2	獵人LV4×2
牧師LV3×2	騎槍兵LV2×3
旋風騎士LV1×1	次級武士LV2×6

人魔LV1×1

本關攻略：



本關玩家可以操縱的兩名人物等級都很低，所以派清風與志超去拿取寶物，然後就趕快跑路吧！

過關之後，伊娃、諾魯、索妮亞會加入我方，並且可以得到1500金與四個藥草。接下來選擇向北走，就會進入第2關；選擇向東走則進入14關。

第12關　東擊哨站

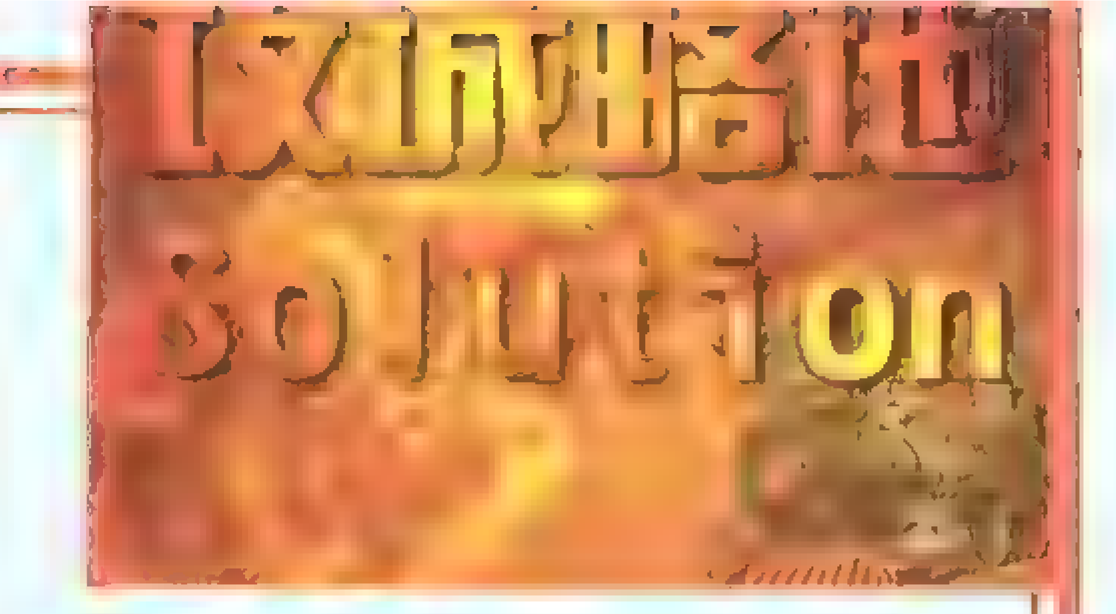


劇情：清風決定不顧一切往東而行，來到了哨站發現果然兵力不少，不過大部份的敵軍都駐守在哨站旁的橋上：如果不硬拼的話，也許可以從旁邊繞過去。

勝利條件：(1)脫離成功／(2)敵軍全滅。

失敗條件：主角陣亡。



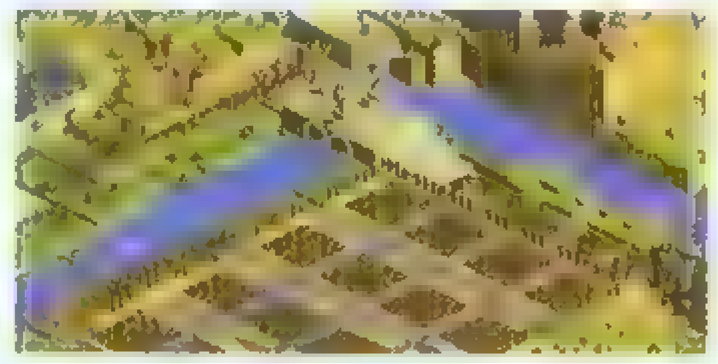


寶物：智慧果（26,26）、魔草（27,21）、醜陋的面具（24,21）、闊劍（07,30）

登場敵人：

旋風騎士LV3×1	騎槍兵LV7×1
女戰士LV10×3	次級武士LV2×3
劍士LV2×2	斥候LV2×3
修女LV3×2	魔女LV4×3

本關攻略：



由於敵人的隊長太強，如果玩家要從正面突破，注定難逃任務失敗的命運。要是從下方渡河而過，雖然也會有敵人來截擊，但是比起隊長就容易對付了。要解決小隊長所帶來的部隊，可以先將我方退回河邊，等待敵人渡河的時候加以攻擊；如果還想要把其他的敵人也都解決掉的話，那麼可以採用一次引來部份敵人的方式，逐次加以消化。至於敵人的隊長，要是只有他一人追來，那麼讓志超與依娃作近身攻擊，諾葬在外圍放箭，一樣可以幹掉他的。

本關結束之後，玩家可以得到2000金

第13關　神秘殺手

劇情：成功突破哨站的清風士氣大振，決定更進一步深入迦納國境。因為傳聞神箭手－茱迪就住在鏡湖城，因此清風決定前往尋找。來到一片山林裡時，遇到樹木竟幻化成樹妖攻擊清風們，這要如何是好？

勝利條件：樹妖全滅。

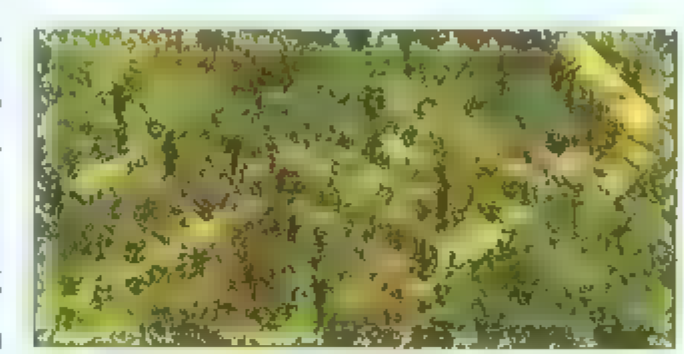
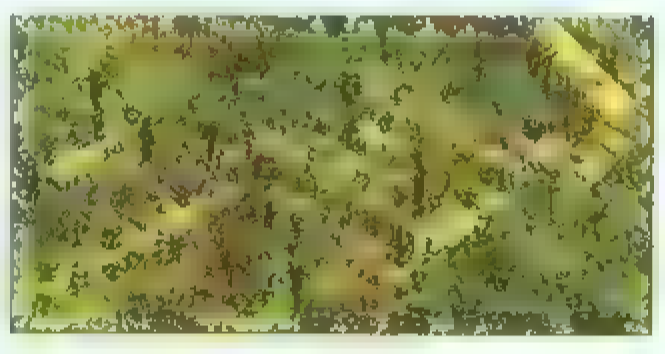
失敗條件：主角陣亡。

寶物：生命之果（10,21）、解毒草（03,17）、化石草（03,30）、靈符（17,26）

登場敵人：

樹妖LV1×5、LV2×3

本關攻略：

本關的敵人不強，只是要找出它們得花上一點時間而已；本關結束之後，玩家可以得到2000金

第14關　潛入鏡湖城

劇情：好不容易才擺脫樹妖的糾纏來到鏡湖城，一進城就發現城裡有不少士兵來回巡視，似乎在戒備什麼！由於清風一群人太過明顯，所以分批入城，以免引起士兵的懷疑。

勝利條件：敵軍全滅。

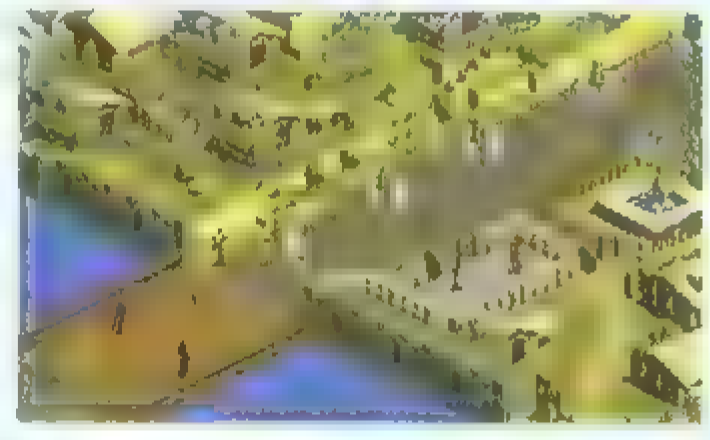
失敗條件：主角陣亡或茱迪死亡。

寶物：療傷草（07,37）、十字弓（20,14）、護頭（21,45）

登場敵人：

魔術師LV7×1	魔女LV9×2
格鬥者LV7×2	次級武士LV8×2
獵人LV9×1	

本關攻略：



本關的敵人當中，只有魔術師較強而已，其他的都很好對付。在打倒全部的敵人之前，記得要先去探索最右邊的山洞。

本關結束之後，玩家可以得到3000金，茱迪將會加入我方。



第10關　湖底遺蹟

劇情：隨著眾人前進的腳步，本來顯得有些狹小的秘道逐漸寬敞起來，到後來甚至成為寬敞的石製走道。在眼前展開來的是一座古老宮殿的內部，年代已不可考，唯一能確定的是此處曾經有盜賊出沒過，不過那也是相當久遠之前的事了。讓眾人做出如此判斷的原因，是地上還有些許散亂的寶石、部份已開啓的寶箱與被紛亂四散的…人骨。

勝利條件：敵軍全滅。

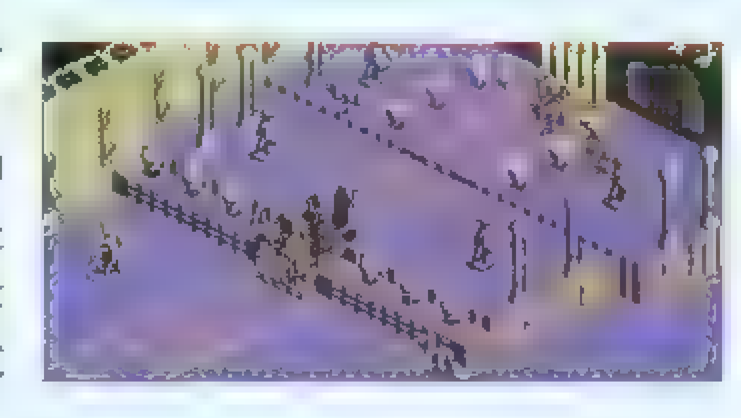
失敗條件：主角陣亡。

寶物：闊劍（17,12） 法師帽（08,15）、香料（18,15）、臭蛋（21,40）、力量輝石（17,35）、絲衣（20,18）

登場敵人：

穴居獸LV1×2、LV2×1、LV3×2

本關攻略：



要打贏本關的穴居獸，是非常困難的事，玩家還是趕快將寶物拿一拿，然後就撤退吧！

如果將本關的敵人全部消滅，玩家可以得到2000金。



第15關　秋月

劇情：出城沒多久就遇到一少女被一群迦納軍劍士圍住，劍士卻不敢向少女動手，而該少女也沒有向劍士動手的意思。大夥認為事情不單純，於是藏身在山壁之後，仔細聆聽劍士與少女的對話。

勝利條件：(1)清風脫離戰場／(2)打敗刑天。

失敗條件：主角陣亡或秋月陣亡。

寶物：仙丹（07,26）、青銅盾（05,37）

登場敵人：

劍狂LV5×1　　銀劍士LV1×1

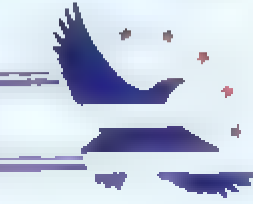
高級劍士LV1×10

本關攻略：

本關一開始的敵人，除了小隊長之外都相當好對付。不過在第六回合後，刑天將帶著手下從南方出現，所以玩家最好在第六回合之前就將寶物拿完，然後準備逃命吧！

本關結束之後，玩家可以得到3000金，秋月將會加入我方。





第16關　死裡逃生

劇情：為了尋找船隻來到一個漁村，村內的大部份漁船都井然有序地排列在岸邊，但海上空蕩蕩地沒有一艘漁船。原來帝國為防止有人潛逃出境，下令禁止船家自由出航，只准在特定時間由帝國官員檢查後一齊出航。得知不利消息的情況下，大夥前往漁市打聽是否有人願意出航。

勝利條件：(1)全員脫離／(2)敵軍全滅。

失敗條件：主角陣亡或老人陣亡。

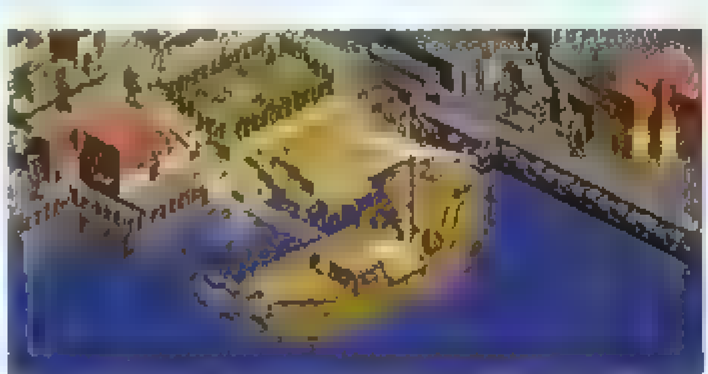
寶物：金鋼石（02,27）、通神草（09,24）、法杖（08,16）

登場敵人：

遊擊兵LV3×1　　弓箭手LV3×1

聖戰士LV3×2　　兔狼LV6×1

本關攻略：



本關會不斷出現敵人的援軍，不過玩家要是可以利用高度差，把弓箭手移動到高處，那麼要擺平這些敵人就容易多了。在敵人的援軍中，以第十二回合出現的騎士部隊最具威脅性，玩家應該儘快將他們擊倒。

本關結束之後，玩家可以得到3000金。



第17關　火燒船艦

劇情：清風一行人經過港口時看到整排戰艦並列在一起，興起搶奪戰船的念頭，而且如果能將其它船艦毀了，那就能暫時阻止迦納帝國侵略的腳步。於是一行人打算儘快將守衛解決，並在其它軍隊發現前將船艦焚毀。

勝利條件：(1)殲滅敵軍援兵隊長／(2)走到紅旗處燒船，並且脫離

失敗條件：主角或拉維司陣亡

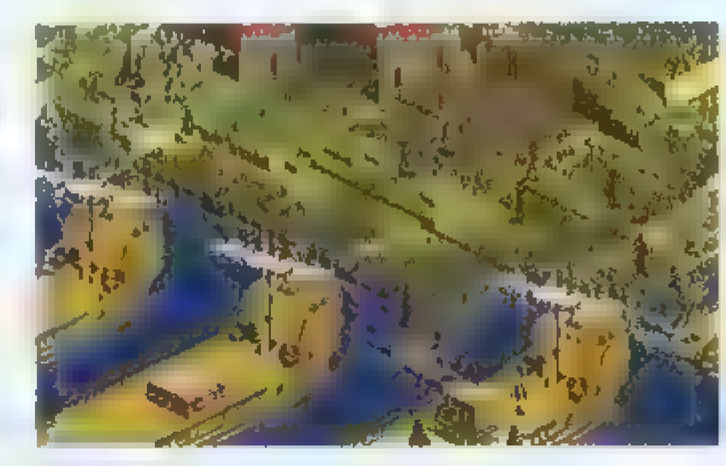
寶物：魔導士長袍（15,11）、力量輝石（18,57）、解毒草（22,35）

登場敵人：

高級武士LV1×1　　聖戰士LV5×3

弓箭手LV5×4　　牧師LV5×1、LV8×1

本關攻略：



本關與芙蓉線的第17關相同，趕快放火，然後逃命就對了。

過關之後，拉維司與艾芙琳會加入，玩家並可以得到10000金。



第33關　海妖之難



劇情：故意往另一個方向前進的衆人，順利地擺脫掉迦納軍的糾纏，衆人忍不住的歡聲雷動起來。可惜天不從人願，在這片危險的海域中碰上了討厭的海妖群！海妖在水中移動自如，加上可以噴吐毒液，是相當難纏的對手。

勝利條件：海妖全滅

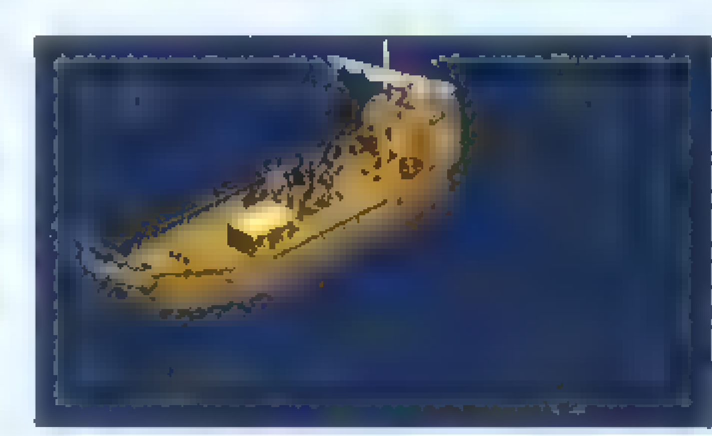
失敗條件：清風陣亡

寶物：海妖豎琴（05,33）、環形甲（08.32）

登場敵人：

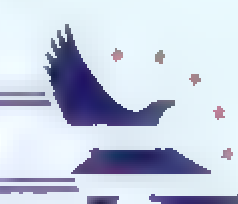
水蛇LV8×11　　海妖LV1×6

本關攻略：



本關要將所有的海妖及水蛇全部都消滅，才算是過關。在這兩種敵人當中，水蛇是很容易對付的；會以酸液進行遠程攻擊的海妖，則是相當令人頭大的敵人。根據筆者的觀察，對付水怪最有用的，莫過於火系與地系法術；而被海怪攻擊而中毒的人員，正好可以讓牧師來賺經驗值。由於船與海面有高度差，所以用弓箭手對付敵人也是相當好用的。

過關之後，玩家可以得到8000金。



第34關　傭兵集團

劇情：中毒受傷的衆人急忙靠岸休息，找出解毒的方法。另一方面夜魔女的手下在海上發現了海妖的死屍，推測出衆人一定中毒了，於是追兵循跡找到了靠岸休息的清風一行人。為首的敵將是夜魔女手下的地魔磐，這一仗在毒性的影響下沒有人可以使出魔法與劍術，情況危急萬分。

勝利條件：打倒地魔磐

失敗條件：清風陣亡

寶物：妖精藥罐（09,54）、魔花（07,51）、巨斧（21,34）

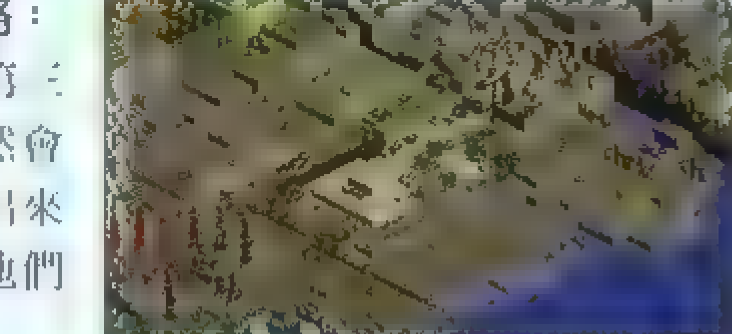
登場敵人：

地魔LV1×1　　玫瑰騎士LV1×5

咒術師LV1×2　　光明戰士LV1×4

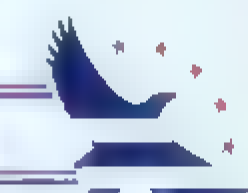
祭司LV1×1

本關攻略：



本關在第三回合以後雖然會有許多傭兵出來助陣，但是他們都不是地魔磐的對手。由於玩家的人物都不能使用魔法與劍術，所以最好多準備一些藥草補血，並配合傭兵儘量殺敵；為了避免地魔磐有補血的機會，玩家最好將迦納軍醫者早點除去。雖然地魔磐的遠程攻擊力超強，但是他最大的缺點就是無法作近身攻擊，所以玩家只要派四個人將他包圍，就可以好好扁他一頓了。

如果玩家的隊伍中有茱蒂，那麼過關後史萊德（門羅神）會加入，玩家可以得到7000金。



第35關　找尋解藥

劇情：因門羅神告知死亡峽谷有寶貴的珍珠花可以解衆人之毒，所以衆人立刻前往尋找，不過峽谷內遍佈毒蠍和麻痺草，毒蠍雖然脆弱，但一被牠咬到一定會中毒；而遍地的麻痺草是生物的大敵，人類很容易被麻痺而不能動彈，偏偏珍珠花就生長在最難抵達之處……

勝利條件：取得珍珠花

失敗條件：清風陣亡

寶物：護身絲衣（01,48）、鱗片甲（21,09）、降魔鈴（06,23）

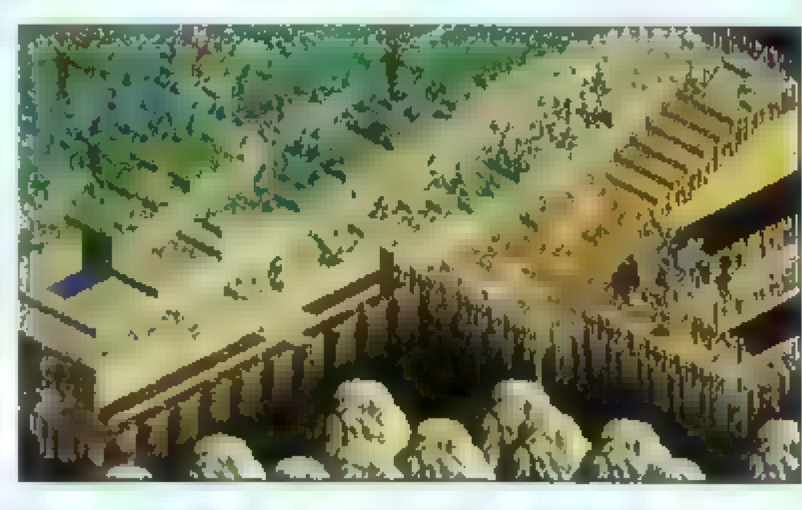
登場敵人：

兔狼LV7×8

樹妖LV7×4

黏怪LV8×4

本關攻略：



本關比起前一關就容易多了，當人員推進到達珍珠花所在的位置前，會出現一個名為小蕙的女子；她不但為眾人解了毒，還將帶眾人去見雪兒。

過關之後，玩家可以得到7000金，小蕙並且會加入。接下來，如果玩家隊伍中有秋月，則進入36關；有艾蓉則進入第100關。

第36（100）關　明錫風雲

劇情：到了明錫島後眼前宛如世外桃源的景象，小靈如數家珍地講解島上各種動植物的特性時，海邊卻很突兀的冒出迦納帝國的士兵，結果雙方都愣住了。原來刑天部負責朝東北追擊清風們，在遍尋不著的情況下往南折返，就近到這個小島上來搜尋水源，卻誤打誤撞地碰上了清風們。

勝利條件：(1)打敗刑天／(2)敵軍撤退

失敗條件：清風或芙蓉陣亡

寶物：仙丹（24,45）、聖光珠（08,51）、魔法之酒（10,11）、大型頭盔（04,30）、水晶杖（22,08）

登場敵人：

劍癡LV1×1　　魔劍使LV1×1

黃金劍士LV1×2　　銀劍士LV3×8

女祭司LV5×3

本關攻略：



當玩家隊伍中有芙蓉時，那麼打到第一回合後，芙蓉會與刑天交談，然後刑天就撤兵了。接下來如果玩家選擇留下芙蓉，那麼她將會離開隊伍；選擇不過問的話，芙蓉就會繼續留在隊伍中。

當玩家隊伍中有秋月時，那麼一開始刑天就會要求主角讓秋月走，如果玩家答應了，那麼刑天日後將會加入我軍，但是主角與秋月將不會有結局；如果不讓秋月走，主角有可能與秋月有結局，但是必須與刑天打過一場。

要打倒刑天，最好的辦法就是消耗他的精力，使他不能施展強力的劍術。至於其他的劍士雖然數量也不少，但是只要玩家能善用魔法，一樣可以取得勝利。

本關結束之後，玩家可以得到8000金。



第37關　震旦科技

劇情：在雪兒的指引下，小靈帶領衆人找到了隱秘的地下岩穴，一個閃爍著光芒的「門」豎立在衆人眼前。雪兒曾說過四顆寶石只有其二的話，雖然一樣可以開啓入口，但是因為程序不夠完全，有可能會觸動警報系統…。

勝利條件：(1)打敗戰鬥機器人／(2)停止對方的敵意。

失敗條件：主角陣亡。

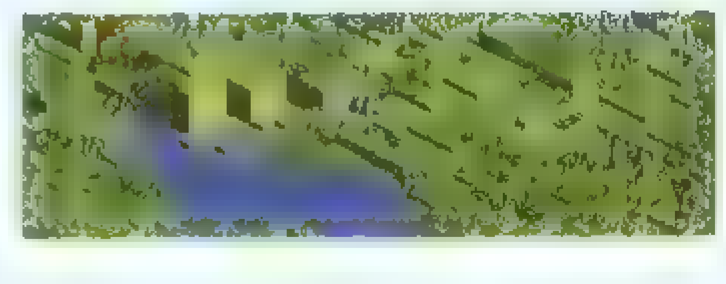
寶物：太陽石（06,34）、輪轉法杖（08,23）

登場敵人：

戰鬥機器人LV1×1

自動士兵LV1×9

本關攻略：



本關的敵人的武器射程有六、七格左右，而且又佔據高地，對我方的法師部隊相當具有威脅性，為了避免人員傷亡，最好將敵人引下高地

如果玩家的寶石未被調包，那麼敵人在第三回合就會停止攻擊了。如果玩家的寶石已被調包，那麼敵人將不會停止攻擊，必須將它們全部消滅。

本關結束之後，玩家可以得到10000金。



第38關　主控台

劇情：?????????????????

勝利條件：(1)摧毀主控台／(2)停止對方的敵意。

失敗條件：主角陣亡。

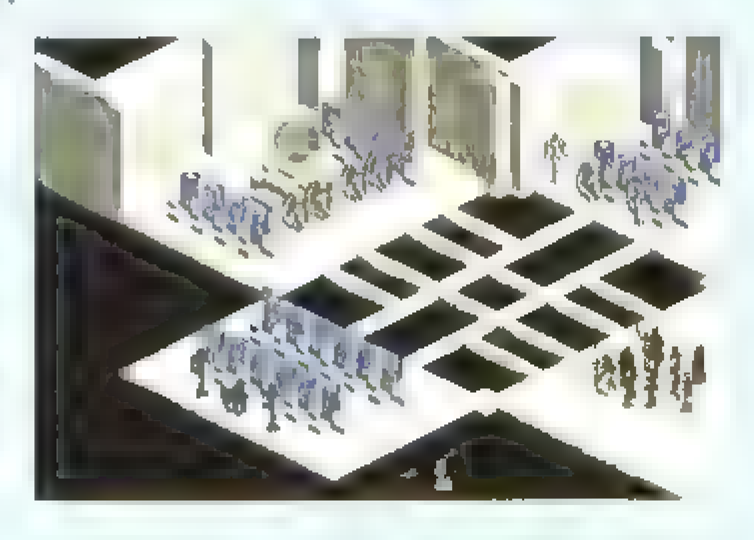
寶物：光線槍（09,61）、穿甲飛彈（26,21）

登場敵人：

主控台LV1×1　　戰鬥機器人LV4×6

自動士兵LV5×4

本關攻略：



如果玩家的寶石都未被調包，那麼本關將是對話關，玩家可以直接拿到光線槍與飛彈發射器；如果玩家的寶石被調包，但是芙蓉未離開隊伍，那麼本關將是戰鬥關卡；如果寶石被調包，且芙蓉已離開隊伍，那麼將不會進入本關。

本關有許多地形是僅容一人通過的狹窄通道，由於敵人全都具有遠程攻擊的能力，要是我方人員移動道這些通道上，將會陷入非常不利的狀況。還好一開始敵人就會向我方靠近，所以玩家可以先在比較開闊的地形上與敵人決戰，然後再逐步向前推進。

在本關的寶物方面，光線槍與穿甲飛彈都是相當好用的，最好先拿到手！主控台會抗魔法與劍





術，所以玩家應該本人進行近身攻擊；雖然七控台的穿甲飛彈射程長達六格，但是它只能對直線上的敵人發射，所以玩家不必太過擔心。

本關結束之後，玩家可以得到7000金。

第39關　白特國王

劇情：雪兒提議眾人前往昔稱為黑暗大陸的艾斯大陸找尋幫手－現任白特國的國王奧古斯都　當年黑暗勢力興盛之時，奧古曾經得到雪兒們的援助，此番前去，相信他會給予眾人適當的幫助。然而白特國現在正被怪獸騷擾，不知何故常有怪獸自地穴中竄出，國王奧古率隊進入探險未歸，剛抵達的眾人也恰巧碰上怪物肆虐

勝利條件：打敗所有怪物

失敗條件：主角陣亡。

寶物：瑪瑙（15.19）、金仙草（11.34）、力量輝石（26.34）

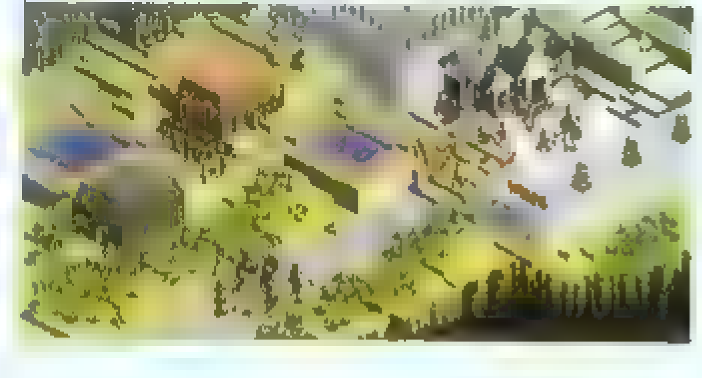
登場敵人：

兔狼LV8×5　　蝙蝠LV6×2

殭屍LV1×3　　骷髏兵LV1×3

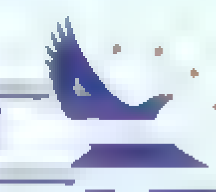
召魂貓LV1×1

本關攻略：



本關的敵人除了召魂貓，都相當好對付　要打倒召魂貓，風系法術與魔術都相當好用

本關結束後，玩家可以得到10000金。



第40關　隱洞第一層

劇情：地下洞窟第一層。

勝利條件：（1）打敗所有怪物／（2）進入下一層的入口。

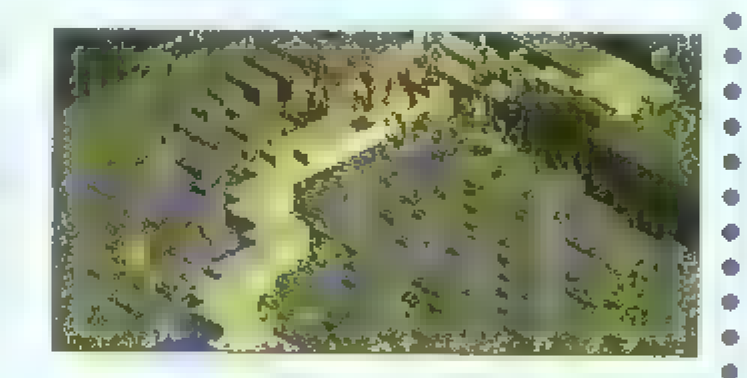
失敗條件：主角陣亡。

寶物：智慧果（02.27）、雞蛇爪（13.23）

登場敵人：

黏怪LV7×8

本關攻略：



要打倒這些黏怪非常容易，拿他們來練練劍術吧！本關結束之後，玩家可以得到 1000金。

第41關　隱洞第二層

劇情：地下洞窟第二層。

勝利條件：（1）打敗所有怪物／（2）進入下一層的入口。

失敗條件：主角陣亡

寶物：隱形藥水（01.24）、兵法書（03.42）

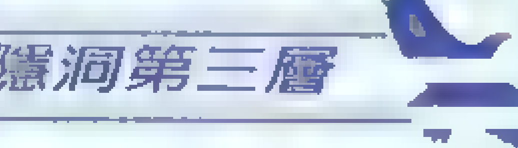
登場敵人：

黏怪LV7×8

蝙蝠LV8×4

本關攻略：

這關也是輕輕鬆鬆就可以完成的。本關結束之後，玩家可以得到2000金。



第83關　隱洞第三層

劇情：地下洞窟第三層…

勝利條件：（1）打敗殭屍王／（2）找到下一層的入口

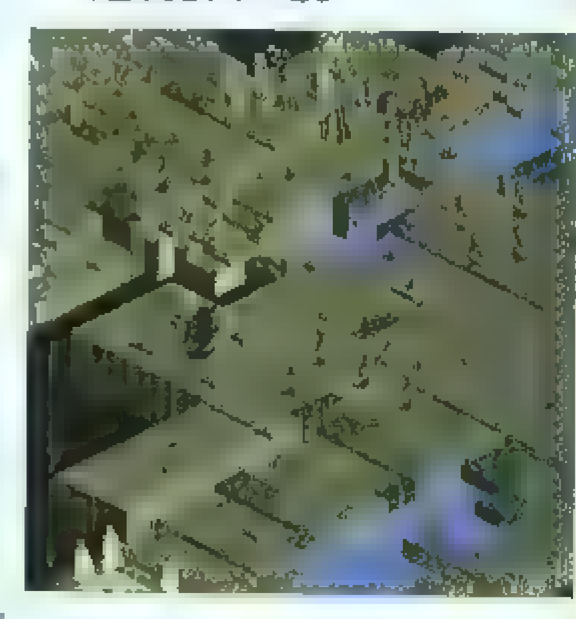
失敗條件：主角陣亡。

寶物：雪翼（08.17）、通神草（03.20）、隱形藥水（05.45）

登場敵人：

殭屍王LV1×1　　殭屍LV4×16

本關攻略：



本關所需要注意的，只有殭屍王的魔術而已。至於其他的殭屍雖然皮很厚，但是不抗魔法與劍術，所以用法術就可以收拾他們了。

本關結束之後，玩家可以得到3000金。



第84關　隱洞第四層

劇情：地下洞窟第四層⋯。

勝利條件：⑴清風走至下一層的通路／⑵殺死地龍。

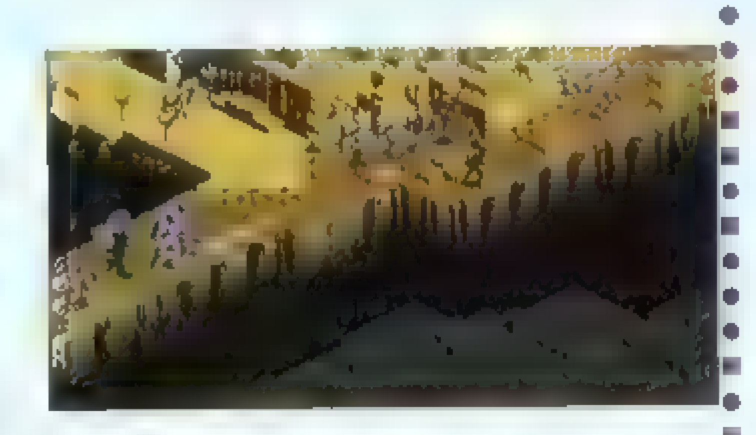
失敗條件：主角陣亡。

寶物：雞蛇爪（13,10）、金仙草（13,43）、興奮劑（04,27）

登場敵人：

地龍LV1×1　　穴居獸LV7×7

本關攻略：



本關的敵人中，地龍會施展遠程噴火攻擊，穴居獸的攻擊有可能使人麻痺，所以玩家要特別小心！想要找到下一層的通路，必須先派人去踩右上方一個草地的方格（用傳送術無效，必須走上去才能開啓），然後通道就會出現了。

有一點需要特別注意，就是如果玩家將地龍擊倒，那麼即使通道已經出現，也不會再往下進入地下宮殿了。

本關結束之後，玩家可以得到4000金。

第85關　隱洞第五層

劇情：隊伍進入地下宮殿第一層。

勝利條件：⑴收伏魔劍／⑵進入下一層的入口。

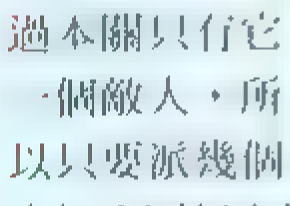
失敗條件：主角陣亡。

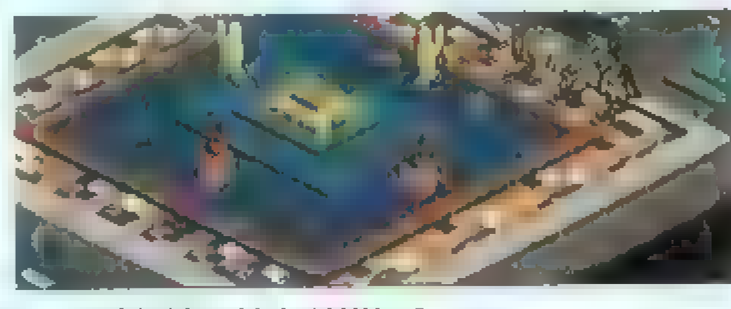
寶物：賢者之書（16,14）、殺手令（13,08）、仙女帶（15,09）

登場敵人：

魔劍LV1×1

本關攻略：





魔劍的攻擊力不夠，不過本關只有它一個敵人，所以只要派幾個人把它圍起來打，很快就可以過關了。

本關結束之後，玩家可以得到5000金。

第42關　隱洞第六層



劇情：隊伍進入地下宮殿第二層。

勝利條件：打敗劍魔任天。

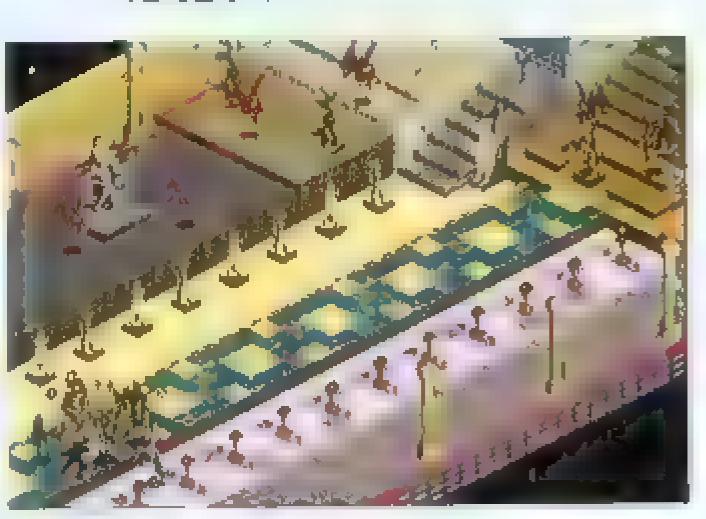
失敗條件：主角陣亡。

寶物：無名劍譜（18,20）、青銅鎧甲（17,17）、臭蛋（20,22）

登場敵人：

劍魔LV9×1　　惡魔LV1×6

本關攻略：



本關有一些搗局的惡魔，如果我方先被任天的劍術擊中，又遭到惡魔的妖術攻擊，將會傷亡慘重，所以玩家最好先將惡魔除去。要對付任天，最好是利用他精力耗盡之際，用魔法加以攻擊，並派戰士或武士對他近身攻擊。任天的生命力很高，是我們練功的好對象。

本關結束之後，玩家可以得到6000金。

第43關　隱洞第七層



劇情：隊伍進入地下宮殿第三層。

勝利條件：打敗所有怪物。

失敗條件：主角陣亡。

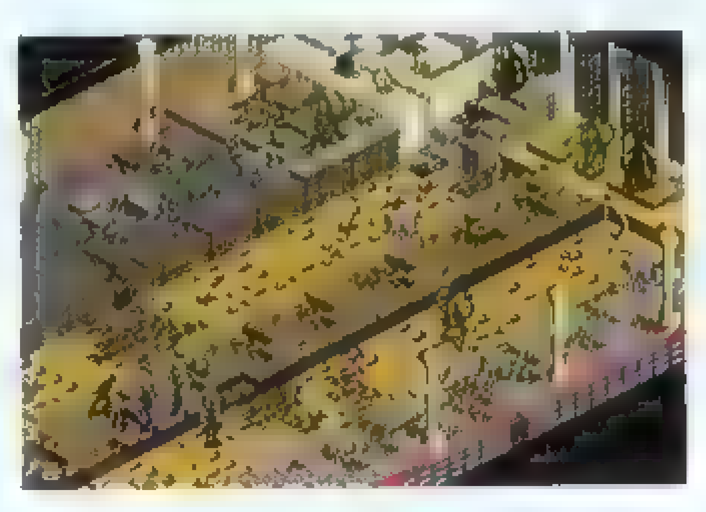
寶物：巨獸卵（11,16）、雞蛇爪（03,27）、魔王的點心（19,18）、聞香瓶（12,34）

登場敵人：

地龍LV2×1、LV1×2　　貓怪LV1×1

穴居獸LV3×6　　殭屍王LV1×2

本關攻略：



任務一開始，就會有穴居獸從兩邊向我方夾擊，玩家最好先將一邊的敵人擊破，以免疲於奔命。在這些敵人中，以地龍最爲難纏，由於牠們的皮厚，而且生命力又很高，打起來相當費力。

本關結束之後，玩家可以得到7000金。

第47關　重返故土



劇情：有意返回雷夫大陸的衆人打理了雜務



後，來到了奧里國的某個小港，準備打點返航的飲水裝備，然後渡海返國。但是奇怪的事發生了，在海灘上刑天部與夜魔女部的手下在互相廝殺著，熱鬧的很，完全看不出這兩部人馬是隸屬同一個帝國的部隊。內戰持續當中…

勝利條件：刑天部全滅

失敗條件：主角陣亡

寶物：隱形藥水（18,48）、小還丹（11,53）、魔花（02,45）、運功散（01,32）

登場敵人：

黃金劍士LV8×1	銀劍士LV9×7
女主教LV1×2	魔導士LV4×4

本關攻略：



本關的敵人會先相互殘殺，所以玩家可以先練一些輔助的法術，來提昇法術的技能點數，然後再過去收拾殘局。

過關之後，玩家可以得到15000金

第48關　海岸守備隊

劇情：由於迦納帝國內亂，衆人的船隻很意外地完全沒有遭到攔劫就平安的上岸。由於整個時局的狀況顯得迷雲密佈，大夥對於接下來的目標一時沒辦法凝聚成共識。恰巧此時有迦納帝國的亂兵在附近打劫，衆人一致同意擊破迦納軍套問消息。

勝利條件：打敗迦納亂軍頭目

失敗條件：主角陣亡

寶物：珊瑚（05,30）、鋼靴（14,42）、塔盾（13,09）

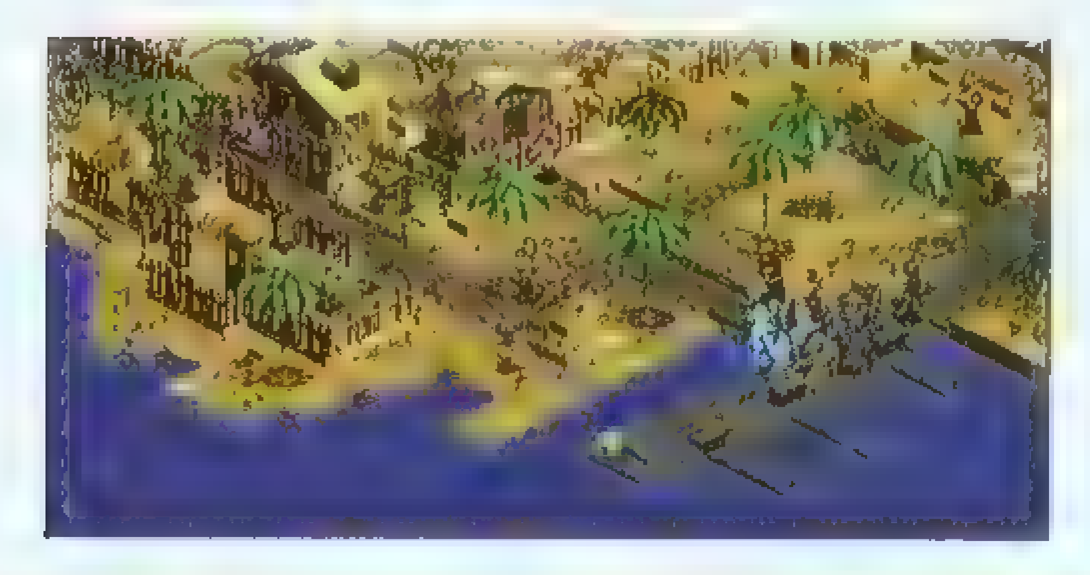
登場敵人：

將軍LV3×1	光明戰士LV1×5
神箭手LV1×3	銀劍士LV1×2

本關攻略：

本關的敵人不多，要獲勝相當容易。

過關之後，玩家可以得到15000金。



第49關　鷹族戰士

劇情：鷹族在迦納帝國強力的圍攻下並沒有堅持到底，在衡量輕重後他們向夜魔女部投降了。主導歸降的『昊』在夜魔女部旗下受封為天魔，組織起鷹族戰士去消滅那些依舊反對迦納帝國的不滿者。如今帝國中央的指揮系統已亂，天魔昊有意主動消滅主角一行人來增加自己的威望以平息不滿，所以積極地在備戰中。

勝利條件：打敗天魔昊

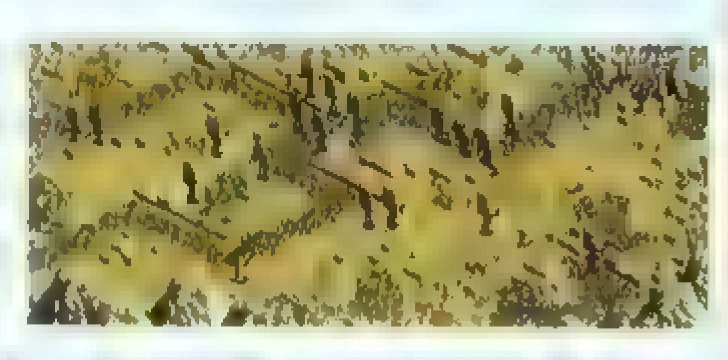
失敗條件：主角陣亡或戴微拉陣亡

寶物：大地戰鼓（04,35）、戰鬥鎧甲（07,26）、通神草（17,25）

登場敵人：

天魔LV7×1	飛鷹勇士LV4×6
鷹勇士LV8×11	

本關攻略：



由於鷹族戰士的特殊攻擊射程在三到四格之間，玩家應避免讓法師系的隊員及防禦力較差的人站在前面，以免受到重傷害。

在把敵人打到剩天魔昊一個之後，可以派人去拿大地戰鼓，讓牧師系的隊員來練功。使用大地戰鼓的方法，是先把它裝備在身上，然後加以使用，接著我方的地面部隊就會全部扣血一半了；這樣一來，牧師系只要施展大回復，就可以大賺經驗值了。

接下來如果秋月還在隊伍中，將會進入第51關；若是秋月不在隊伍中，則進入第50關。

過關之後，玩家可以得到12000金。

第51關　無敵劍陣



劇情：在遠方展開陣列的是刑天部的劍士兵團。隱約可以看出劍士群排列出一個不知名的劍陣，而刑天則傲然站在陣頭，冷冷的凝視衆人。刑天這次拿出前次沒有使用的劍陣迎擊衆人，看來是

不能善罷干休了。

勝利條件：打敗刑天。

失敗條件：主角陣亡或秋月陣亡。

寶物：無名劍譜（15,31）、無極仙丹（09,13）、魔力護袍（09,31）

登場敵人：

無情劍客LV5×1

魔劍使LV2×2、LV3×1

黃金劍士LV4×14

大劍師LV1×3

本關攻略：

本關千萬不可以讓秋月出場！否則不但清風與秋月不會有結局，而且因為秋月對主角的好感度大幅降低，往後的關卡兩人也無法施展情侶合技的劍術！



由於敵人的數量多，而且劍術強，如果玩家到本關仍然沒有可以施全發落法術的魔法師，那麼就準備讓敵人用劍術釘在地上吧！從第六回合開始後，刑天及他的手下就會開始向我方移動了；為了爭取有利的環境，最好選在空曠的地區與敵人決戰。至於魔法師與騎士千萬要疏散，否則可能中了刑天兩劍就掛了。由於刑天不移動的時候，可以在一個回合內進行兩次單人劍與一次雙人劍的攻擊，玩家如果怕死傷太過慘重，那麼不妨把清風推出去當肉靶。

本關結束之後，玩家可以得到20000金。



第50關　多情劍客

劇情：在遠方展開陣列的是刑天部的劍士兵團，隱約可以看出劍士群排列出一個不知名的劍陣，將刑天與秋月兩人圍繞起來。刑天成名甚早，前幾次陰錯陽差的沒機會與之交手；現在刑天守土有責，勢必要拿出看家本領了。

勝利條件：⑴打敗刑天與秋月／⑵接受與刑天的單挑。

失敗條件：主角陣亡。

寶物：生命之果（12,20）

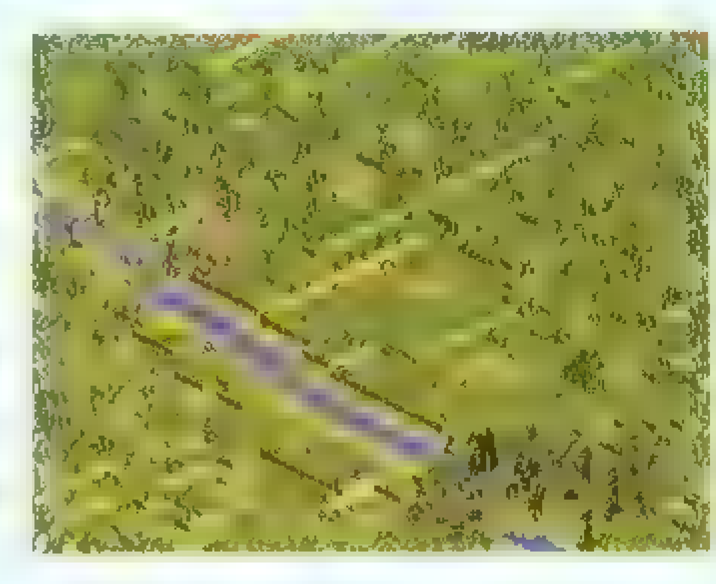
登場敵人：

多情劍客LV5×1　　劍聖LV5×1

大劍師1×1LV　　黃金劍士LV4×4

魔劍使3×1

本關攻略：



如果玩家一開始就接受刑天的單挑，那麼本關會直接結束。如果拒絕，就要進行戰鬥。由於刑天大多數的部下都已經散去，所以玩家要取勝相當地容易，不過要小心刑天與秋月的劍術。

本關結束之後，玩家可以得到20000金。



第91關　清風與刑天

劇情：⋯⋯一場當事人認為很有意義的比試。

勝利條件：獲得勝利。

失敗條件：主角陣亡。

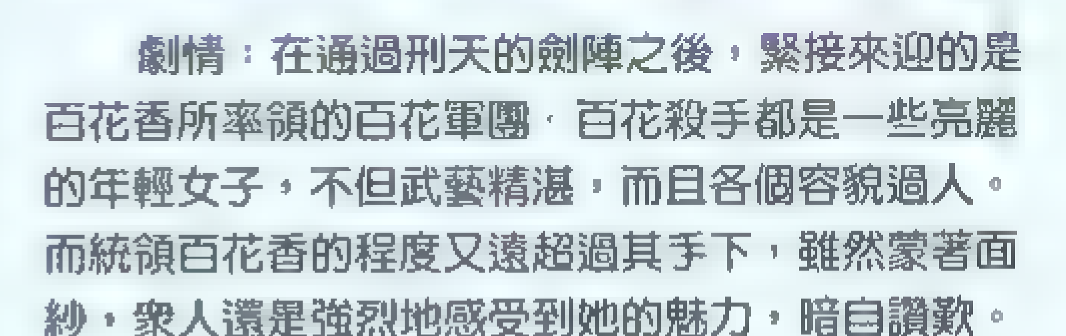
寶物：無

登場敵人：多情劍客LV5×1

本關攻略：



本關的敵人只有刑天一個，雖然他的劍術不弱，不過再練一百年也不是我們的對手。單挑勝刑天後，他與秋月將會加入我方。



第54關　百花軍團

劇情：在通過刑天的劍陣之後，緊接來迎的是百花香所率領的百花軍團，百花殺手都是一些亮麗的年輕女子，不但武藝精湛，而且各個容貌過人。而統領百花香的程度又遠超過其手下，雖然蒙著面紗，衆人還是強烈地感受到她的魅力，暗自讚歎。

勝利條件：打敗樓蘭。

失敗條件：主角陣亡。

寶物：智者之冠（01,28）、魔法之酒（12,30）、聞香瓶（15,15）

登場敵人：

百花仙子LV1×1　　忍者戰士LV4×1

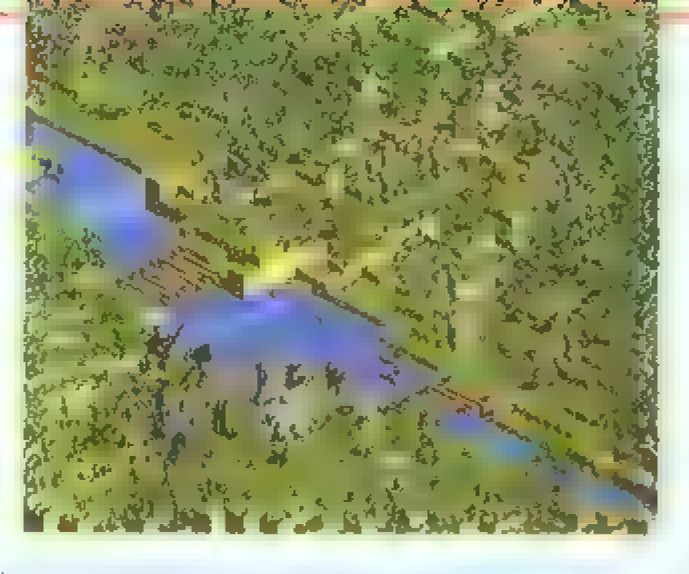
大法師LV6×7　　殺手LV6×12

皇家殺手LV1×3

本關攻略：

本關有河流阻隔雙方，所以玩家只要守在原





地，等待敵人過來送死就可以了。由於敵人的忍者部隊的移動力相當驚人，所以千萬別把法師系放在前線，以免遭到不測。

本關結束之後，玩家可以得到25000金。

第56關　崩壞的秩序

劇情：如今迦納帝國因內亂而分裂，境內盜賊四起，一般的民衆苦不堪言；在往帝都前進的路上時常可以見到逃難的人群，懷著憎恨的眼神黯然離開家園。繼續前進的衆人隨後發現一個正遭受盜匪打劫的村莊，在正義感的驅使下，大夥立即投入這場戰鬥。

勝利條件：消滅所有的盜匪

失敗條件：主角陣亡或村人全滅

寶物：琥珀（15.56）、仙女帶（05.36）、化石草（05.15）



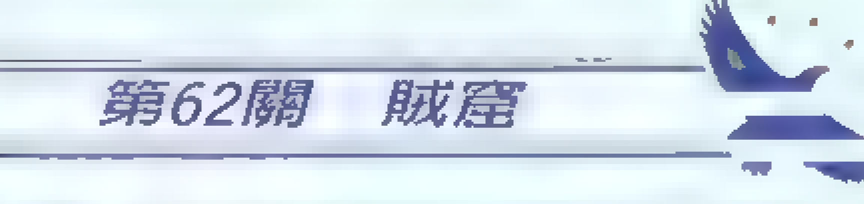
登場敵人：

盜賊LV7×1、LV3×7

本關攻略：

本關的山賊都是一些弓箭手而已，相當容易對付。打倒所有的山賊後，如果玩家選擇向村民認錯、道歉，則下一關會進入第62關，其他的選擇會進入第57關。

過關之後，玩家可以得到15000金。



第62關　賊窟

劇情：向村民表示要盡力彌補過失的清風，得到了村民的諒解，被指引到盜賊常出沒的山腳下，觀察這個山寨的進攻方法。在清風的堅持下，衆人決定先擊破山賊後再往帝都出發。

勝利條件：山賊頭目陣亡

失敗條件：主角陣亡

寶物：輝石法冠（18.17）、隱形藥水（04.22）、醜陋的面具（13.46）

登場敵人：

盜賊LV9×1、LV6×6

本關攻略：



本關的敵人只是佔據制高點而已，並沒有什麼可怕之處。由於敵人由上而下的射擊弓箭對我方有相當的威脅，所以應該先將他們引下來。

過關之後，玩家可以得到20000金。



第57關　選擇

劇情：向帝都繼續前進中的衆人聽到兩個重要的傳言，一個說夜魔女正在赤子國挖掘古代遺蹟，另一個說惡鬼王在皇家墓園召喚黑石的魂魄，這兩個舉動都可能危害到整個大陸的安危。現在道路在眼前展開為不同的兩個方向，雖然最後都會通往帝都，現階段要先向何處前進呢？

勝利條件：(1)打敗東路軍指揮官／(2)打敗西路軍指揮官

失敗條件：主角陣亡或超過四十回合

寶物：智慧果（16.16）、小還丹（08.16）、水晶盾（13.13）、神木弓（11.12）

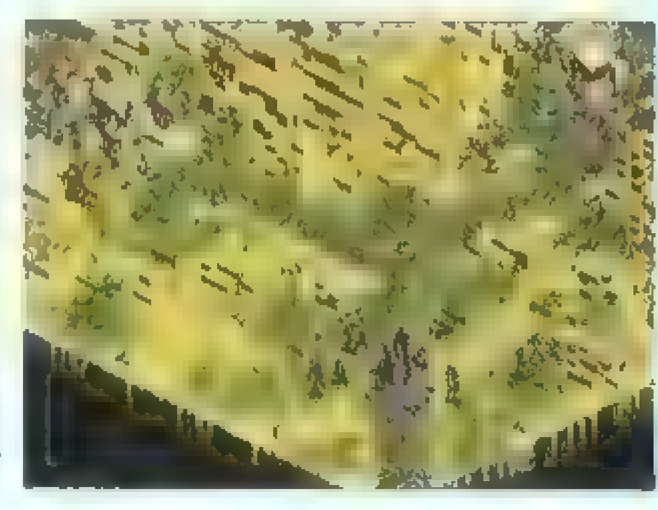
登場敵人：

大將軍LV5×1

聖龍騎士LV5×1

將軍LV7×8

上忍LV4×4



飛鷹騎士LV7×5

飛馬騎士LV7×5

本關攻略：

本關的敵人不會主動出擊，所以玩家可以選擇要往那一路前進。為了避免敵人上忍的偷襲，移動前可以先用人眼術觀察一下。玩家如果打倒了東路指揮官，接下來會進入第59關解救無雙；打倒西路指揮官，則進入第58關打倒惡鬼王。

過關之後，玩家可以得到18000金。

第59關　赤子迷陣

劇情：夜魔女在取得赤子國的控制權後，徵召了附近還沒有逃走的民伕進行挖掘王都的工作。夜魔女一心想獲得強力的法器增加自己的實力，進而獲得統制全大陸的力量。在得知清風有意進攻赤子王都後，夜魔女召集了她的魔術士兵團進駐，精心策劃了一個特殊的作戰計畫…。

勝利條件：打倒夜魔女

失敗條件：主角陣亡

寶物：雞血石（03,21）、赤子靈戒（06,16）、大還丹（14,29）、冰心法衣（01,57）

登場敵人：

女妖LV5×1

人魔LV8×1

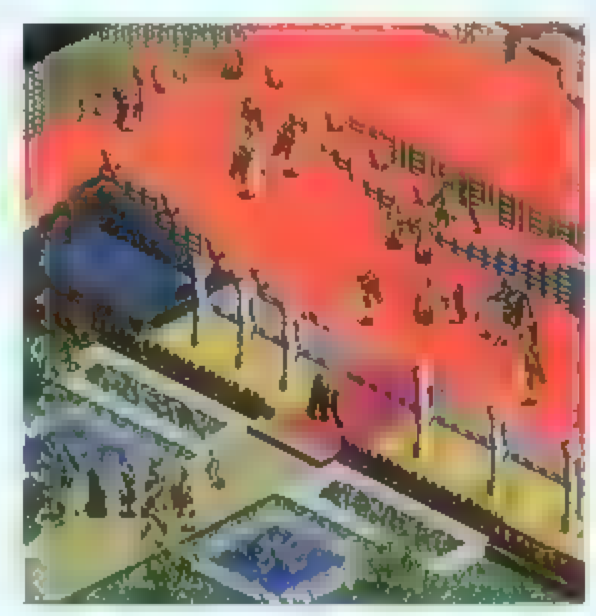
地魔LV8×1

蠱術師LV3×5

魔法導師LV1×4

暗黑騎士LV3×5

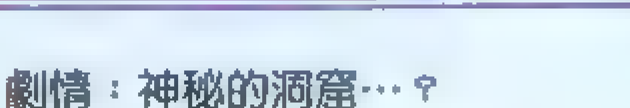
主教LV9×3



本關攻略：

本關的敵人大多是法師，所以我們必須大量地仰賴劍術與風系法術來對付他們。在敵人當中最可怕的是夜魔女，她不但可以連續施法兩次，而且各種法術的等級都練到最高級了。當她向我方的部隊接近時，玩家應該儘速將她擊倒，否則可能會有一票人被她用法術轟死。

過關之後，玩家可以得到30000金。至於秘密關卡的入口，位於東北方（就是當初第一關時的脫逃地點），在該階梯第二層右邊數來第一格，座標是（18，15）。



第63關　靈穴

劇情：神秘的洞窟…？

勝利條件：打敗所有的怪獸

失敗條件：主角陣亡

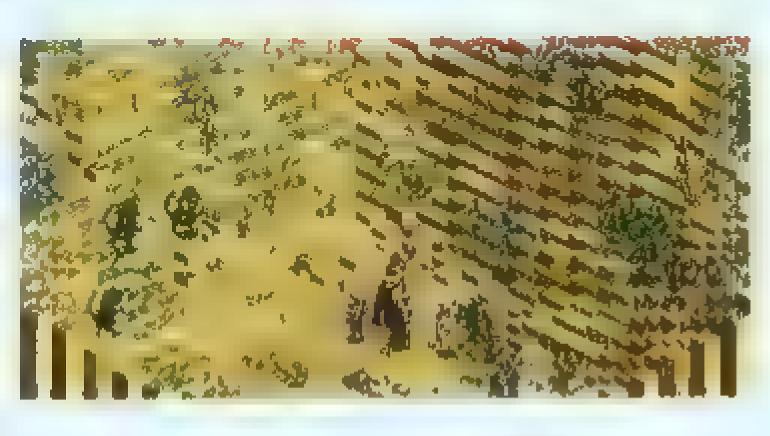
寶物：巨獸卵（22,47）、暗黑力盾（11,12）、玄龜外甲（04,33）、聞香瓶（22,28）、生命之果（06,32）

登場敵人：

地龍LV8×1、LV4×6

貓怪LV1×5

本關攻略：



本關的怪獸除了皮厚之外，遠程攻擊的殺傷力也不弱；不過牠們沒有抗魔法能力，所以拿來練功是蠻不錯的。另外，在第九回合左右，會出現五隻冇魂貓，玩家可以大賺經驗值了！

過關之後，玩家可以得到20000金。



第58關　黑石魂魄

劇情：惡鬼王為了培植足夠的實力，計劃召喚五百年前被打敗的魔王魂魄。惡鬼王準備了數名倒霉的村人作為祭品，打算以污血破壞封印的效力，進而施展召喚黑石魂魄的程序，在墓園之外有惡鬼王手下的豬頭龍領兵進行警戒，防止一切可能阻礙施法的人物。

勝利條件：(1)打倒惡鬼王／(2)破壞召喚儀式

失敗條件：主角陣亡或黑石被喚出

寶物：黑曜石（07,48）、龍牙盾（07,17）、臭蛋（03,39）、惡魔之鈴（16,04）

登場敵人：

大君LV3×1

妖術師LV2×1

豬頭龍LV2×1

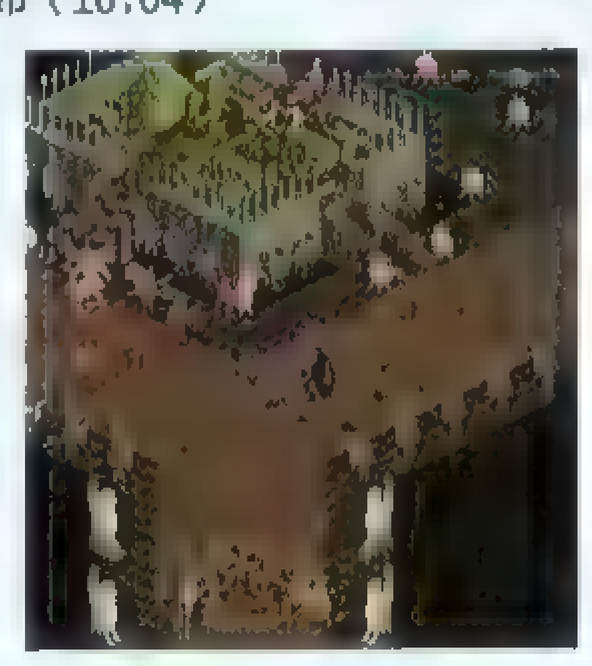
永恒戰士LV9×4

巫師LV3×4

弩手LV9×3

殭屍王LV7×1

殭屍LV9×7

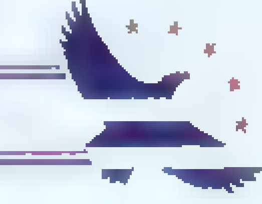


本關攻略：

敵人的咒術師與豬頭龍的遠程攻擊對我方有不小的威脅，所以要儘快除去。如果您已經學會了狂雷怒濤，而且懶得再一個一個地砍敵人，那麼多施展幾次，就可以很快把多數的敵人都清光了。

在東北角的寶箱後面的那個方格，可以找到山洞的入口。由於該山洞可以說是練功者的天堂，玩家不可不去!!

本關結束之後，玩家可以得到30000金。



第64關　瘋人院

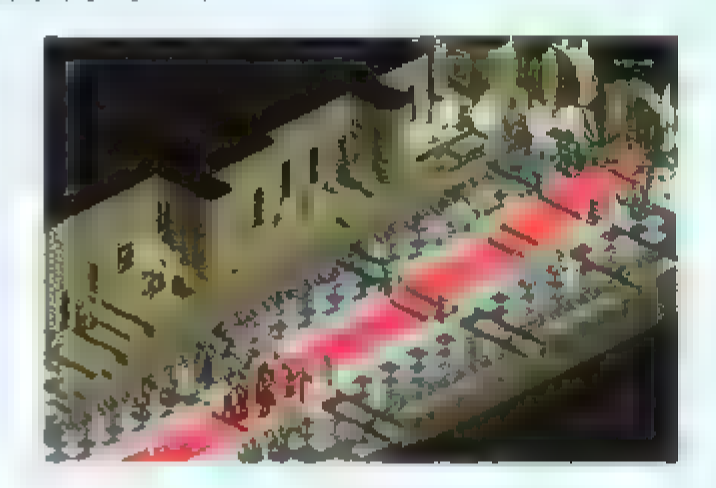
劇情：瘋子住的地方…？

勝利條件：(1)?????／(2)撤退逃走

失敗條件：主角陣亡

寶物：蛋白石（11,30）、邪神護身符（20,30）、無影破甲刃（04,41）

登場敵人：



小孩LV7×1

地龍LV7×1

黏怪LV7×1

蝙蝠LV7×1

惡魔LV7×1

戰士LV7×1

本關攻略：

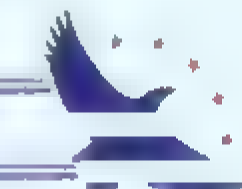
玩家一開始千萬不能往前衝！因為從第3回合起，玩家所有人物的法術將被禁止使用，如果您的人在法術禁錮期間被敵人K到，就只能吃藥補血；從第5回合起，雖然可使用法術了，但是卻換成劍術不能用了。

玩家如果要練功的話，可以從第五回合以後，用狂雷怒濤攻擊敵人，就可以打死企鵝魔頭；不過如果晚一點打死企鵝魔頭的話，劍術也可以恢復使用的。由於敵人的等級都很高，隨便打死一個人，就可以賺上數百點的經驗值，，而且每個魔頭身上都有一樣可以增加屬性的寶物，玩家最好把這些設計人員全部擊倒。

如果把全部的人都打倒的話，在新的更新版中，就有機會在最後一關進入英雄塚喔！

如果打倒全部的敵人，玩家將可以得到29999金，及銀梭流星弓、獨角獸戰衣。

第60關　黑暗傭兵

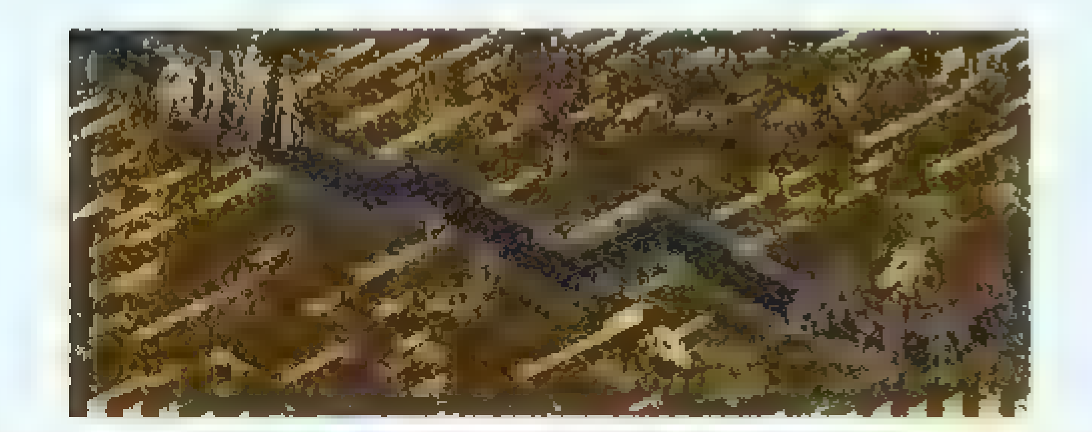


劇情：帝都的守將依然忠於迦納帝國，然而在內有楊鐵大帝精神不正常，外有強敵環伺的情況下，不得已動用國庫雇用了來自異界的骷髏兵團暫作權宜之計。守將的想法，是讓這批忠誠度並不算高的傭兵兵團和赤子國的叛徒們一戰，不論如何迦納帝國都相當合算。事情真的是如此簡單嗎？

勝利條件：(1)打倒骷髏元帥／(2)打倒迦納軍元帥

失敗條件：主角陣亡

寶物：生命之果（12,11）、雞蛇爪（06,27）、





賢者之書（19,19）

登場敵人：

骷髏王LV7×1

骷髏兵LV9×15

終極戰士LV6×1

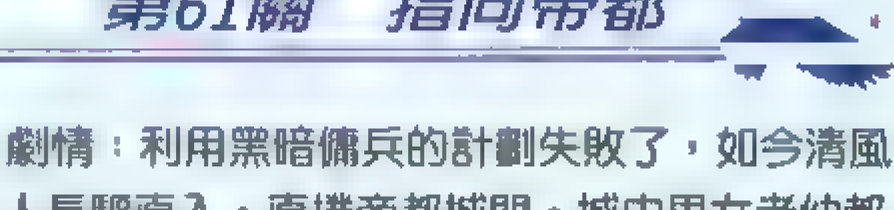
遊俠LV10×5

將軍LV10×6

本關攻略：

玩家只要善用魔法，就可順利擺平骷髏兵了。不過如果只打倒骷髏兵團，似乎不夠過癮，玩家可以先不要打倒骷髏元帥，然後去找帝國軍練練功。

過關之後，玩家可以得到25000金；本關結束後，不會進入城鎮，而會直接進入下一關。



第61關　指向帝都

劇情：利用黑暗傭兵的計劃失敗了，如今清風一行人長驅直入，直撲帝都城門。城中男女老幼都不相信帝都可以守得住，因此紛紛出奔。守將眼看外城已被居民強行打開，只好召集尚未散去的殘兵敗將退守內城，上演一場城樓的爭奪戰。

勝利條件：打倒守城主將

失敗條件：主角陣亡

寶物：殺手令（13,19）、仙女帶（06,18）、黑暗褻衣（21,23）、光明聖衣（04,67）

登場敵人：

終極戰士LV6×1



女神官LV2×3

聖遊俠LV2×6

魔法導師LV2×5

大劍師LV2×3

本關攻略：

雖然守城的主將就近在咫尺，但是貿然衝過去是很危險的，敵人的法師與弓箭手分別佔據了城牆上的三面高地，所以玩家最好是先從兩側突破。第十個回合後，將會有敵人的的援軍（武士與騎兵）從後方出現，玩家要小心提防。

過關之後，玩家可以得到32000金。

第65（94）關　死守宮門

劇情：帝國已經是無可救藥了。在連內城也失守之後，迦納士兵明白不需要再做無謂的抵抗了，城市內到處可見拋棄的兵器與逃走的士兵。帝都王宮前只剩下少部份還未散去的禁衛隊，還在猶豫是不是應該趕快逃走或是為國犧牲。就在此時，百花軍團的副隊長樓蘭現身了，解決禁衛隊在效忠上的困惑，決定繼續抵抗到底。

勝利條件：打敗樓蘭

失敗條件：主角陣亡

寶物：玻璃鞋（19,58）、射日大弓（14,40）、微笑的面具（12,31）、飛行裝甲（02,69）

登場敵人：

忍者戰士LV4×1

大劍師LV6×1

皇家殺手LV4×5

聖遊俠LV4×4

終極戰士LV4×5



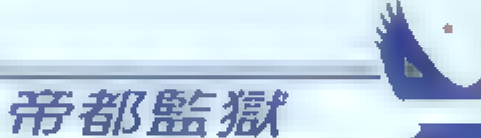
本關攻略：

第65關與第94關不論在敵人或寶物等各方面，幾乎都是完全一樣的。兩者的差別在於進入第65關是因爲玩家之前選擇第58關，本關結束將會進入第67關；而進入第94關則是因爲玩家之前選擇進入第59關，本關結束將會進入第66關。

本關的敵人不算多，而且也只有樓蘭比較強而已。不過由於敵人佔據高處，所以玩家最好先將敵人的弓箭手都擺平。

在左邊處的河流中的一個突起點，是進入隱藏關的入口，過關之前可以先派人去探察一下。

本關結束之後，玩家可以得到30000金。



第72關　帝都監獄

劇情：陰森黑暗的刑室，劉將軍與克萊恩就是死在這個地方。

勝利條件：殲滅所有的敵人

失敗條件：主角陣亡

寶物：審判法典（21,53）、幻之鏡（14,26）、蠱神雕像（24,27）

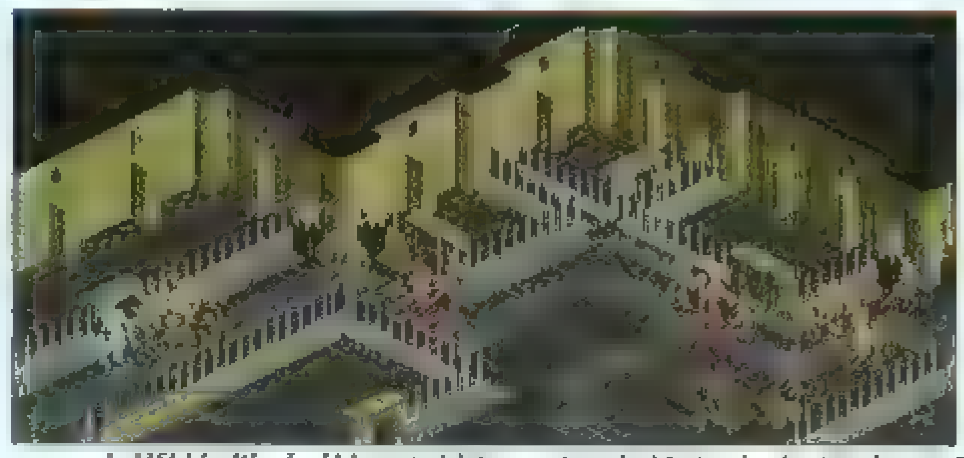
登場敵人：

賢者LV5×1

終極戰士LV5×2

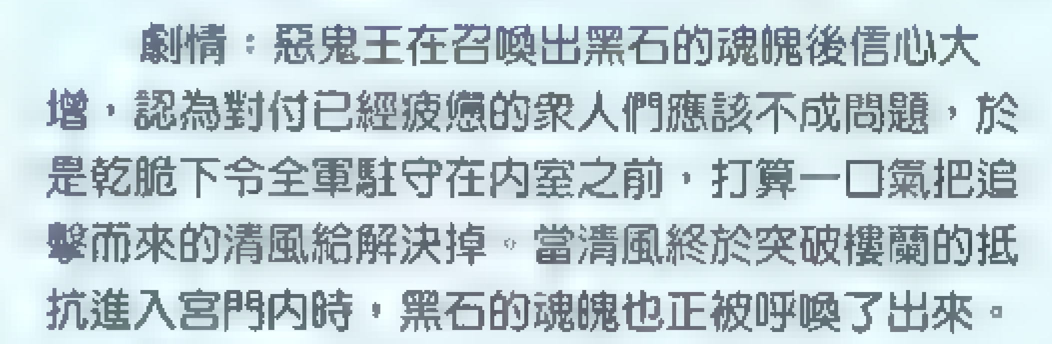
將軍LV9×9

本關攻略：



本關的敵人相當好打，不過寶物大多放在牢房內，必須用傳送術或是派會飛的人進去拿取。

本關結束之後，玩家可以得到24000金。



第67關　黑石魂魄

劇情：惡鬼王在召喚出黑石的魂魄後信心大增，認為對付已經疲憊的眾人們應該不成問題，於是乾脆下令全軍駐守在內室之前，打算一口氣把追擊而來的清風給解決掉。當清風終於突破樓蘭的抵抗進入宮門內時，黑石的魂魄也正被呼喚了出來。

勝利條件：打倒惡鬼王

失敗條件：主角陣亡

寶物：暗黑力盾（06,56）、魔神的妖斧（08,27）、仙女彩衣（18,85）、玻璃鞋（18,55）

登場敵人：

幽魂LV3×1

大軍LV5×1

妖術師LV4×1

豬頭龍LV4×1

終極戰士LV5×4

巫師LV6×4

連弩手LV5×5

殭屍王LV9×1

殭屍兵LV10×7



本關攻略：

如果玩家之前就有取得聖劍，那麼黑石的魂魄將會再度遭到聖劍所封印；如果沒有取得聖劍的話，那麼就得面對黑石這個強敵了。

由於殭屍王、黑石與覆面法師的法術殺傷力都很強，最好在他們接近我軍時就加以擊倒，至於惡鬼王，除了皮厚一點外，倒是沒有甚麼可怕之處，用法術就可以打敗他了。

本關結束之後，玩家可以得到30000金。



第66關　賽蓮的魔戒

劇情：在突破宮門之後，急於追擊夜魔女的清風下令全軍以最高速前進，免得夜魔女掌握楊鐵之後又節外生枝。怎料夜魔女棋高一著，並沒有長驅直入進入內室，反而下令手下埋伏在內室入口陰暗處，向拉長隊形的清風們發動猛烈的一擊！

勝利條件：擊破夜魔女

失敗條件：主角陣亡

寶物：靈光法盾（07.31）、仙女棒（18.85）、飲血魔槍（03.68）、魔力權杖（23.18）

登場敵人：

女妖LV7×1

人魔LV9×1

地魔LV9×1

蠱術師LV6×5

魔法導師LV5×6

暗黑騎士LV6×6

大神官LV5×3

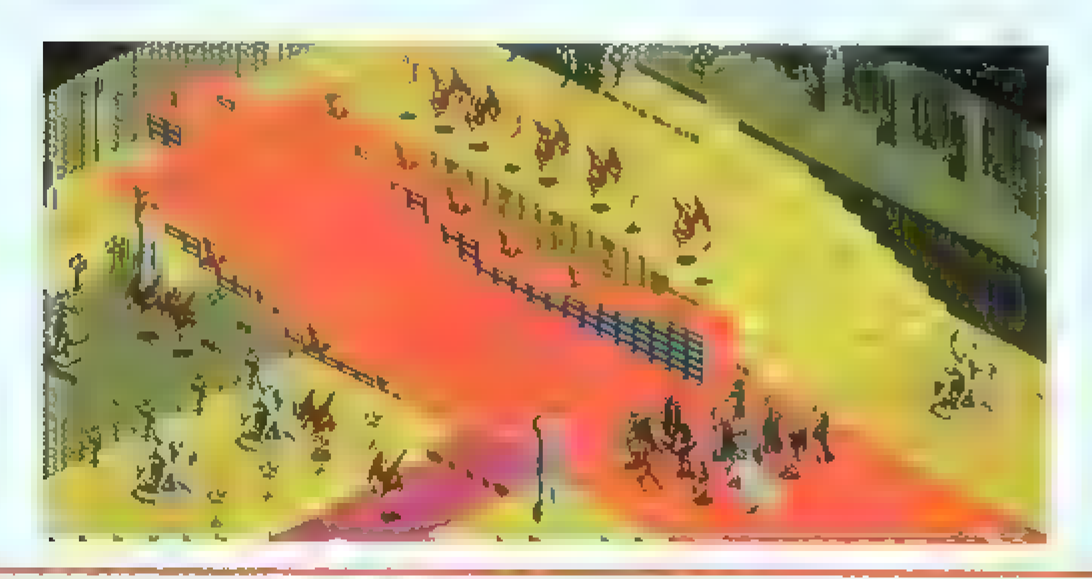
本關攻略：

本關結束後不會有進入城鎮的機會，所以人員千萬要避免被夜魔女打死，否則在最後幾關都沒有出場的機會了！為避免死傷慘重，一旦夜魔女進入我方[illegible]出怒濤的射程後，就要馬上攻擊她；而比較不耐打的法師與牧師，最好遠離夜魔女的法術作用範圍。

本關結束之後，玩家可以得到30000金。

第68關　合體

劇情：被黑魔神附體多年的楊鐵不甘意識被控制，十年來一直強烈地抵抗著。楊鐵偶爾可以奪回肉身的控制權，但大都為時不長，所以讓手下覺得變幻莫測。如今位於眾人面前的迦納大帝既不像是楊鐵，也不像是附體的黑魔神，剛才究竟發生了什麼事情了？



勝利條件：打敗惡魔王。

失敗條件：主角陣亡。

寶物：魔王的點心（06.22）、無極仙丹（04.39）、闇寂戰甲（19.20）

登場敵人：

惡魔LV8×8、LV9×1

本關攻略：

如果清風與秋月可以施展情侶合技，那麼只要多用幾次『有無相生』，就可以很快把多數的敵人給擺平了；如果不能施展強力劍術的話，那麼只好派人硬砍了。由於惡魔具有抗魔的特殊能力，所有只有風系法術與蠱術對牠們有用，這點要特別注意。



本關結束之後，玩家可以得到1金。

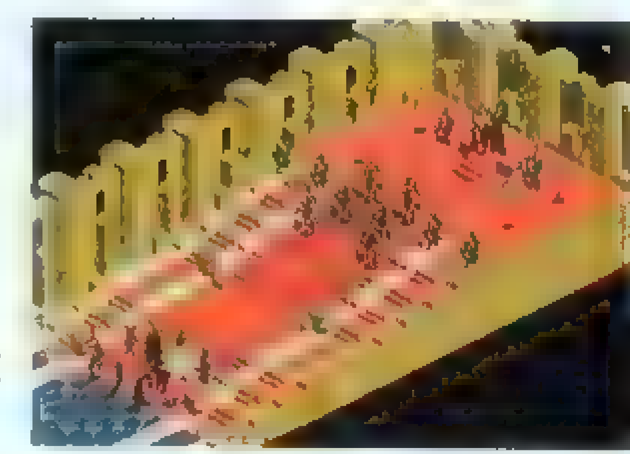
第69關　魔神大帝

劇情：測試結束了，高座寶座上的魔神大帝似乎很滿意清風的表現。只見他一揮手之間，十隻大惡魔的死屍飄浮著進入了他的體內，擺明著對清風展現他無可捉摸的實力。他冷冷的凝視著眾人，期待一個滿意的回應。

勝利條件：????

失敗條件：主角陣亡

寶物：金鋼戰甲（09.40）、炎魔獅子盾（13.49）



登場敵人：

大魔王LV1×1

守衛者LV8×6

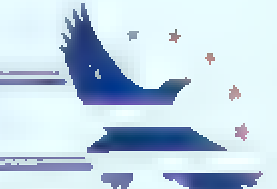
本關攻略：

對於對魔神大帝一開始的問題，如果玩家選擇第一項，魔王將召喚出守衛者參戰；如果選擇第二項，魔王將會與眾人你正面對決；如果選擇第三項，魔王會偷襲清風。

如果魔王把守衛者召喚出來的話，玩家最好趕快用劍術將守衛者清除掉，以免干擾我們與魔王的決戰。由於魔王的血很多，要是主角在他的蠱術攻擊範圍內，那麼他可能會施展傀儡血咒來擊倒主角，這點千萬要小心！要打倒魔王，最好是能用破

魂劍法停止他的行動，然後大夥就圍上去砍，否則要打贏得花上相當多的時間。

本關結束之後，玩家可以得到2金。



第77關　英雄塚

劇情：…魔王的反撲。

勝利條件：無。

失敗條件：主角陣亡。

寶物：魔王的點心（11,29）、魔王的點心（14,39）、魔王的點心（11,21）

登場敵人：

魔神大帝LV1

黑石LV3

惡鬼王LV5

刑天LV5

覆面法師LV4

豬頭龍LV4

夜魔女LV7

地魔磐LV9

人魔道LV9

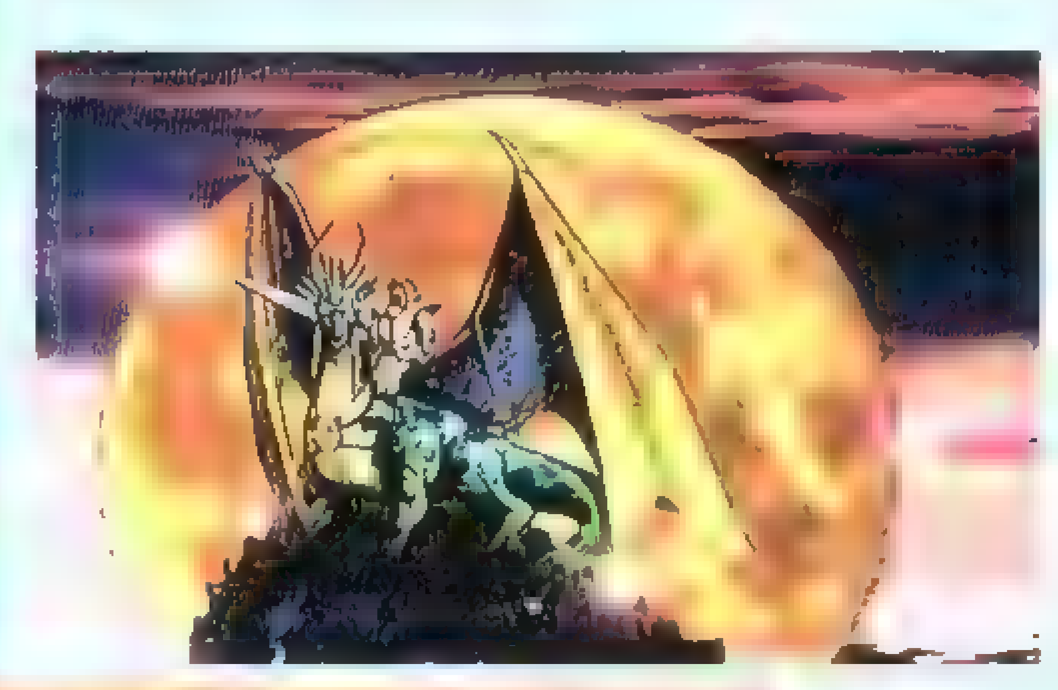
本關攻略：

本關連主角在內，玩家只能派四個人進入戰場，筆者建議您帶三個會神聖系法術的法師。

雖然本關的敵人是集各關的魔頭而成，不過我方有艾蓉與吉特力兩個幫手，所以還是相當有勝算的。



在敵人當中，魔神大帝、黑石與夜魔女是比較難纏的，其餘的敵人只要用法術就可以擺平了。要打倒魔神大帝，一定要借助眩光術或凍結術，這樣才可以讓清風有機會將他砍倒。



愛情指數與結局

表一：愛情指數表

◇芙蓉　（初値：30）

・認識	有可能相愛
・一起作戰	＋1（每場）
・撤退（從說話時計算）	＋5
・晚撤	＋10
・讓隱士觀看寶石	＋10
・願意以寶石交換人質	＋10
・展開救援行動	－30
・不肯讓芙蓉走	＋15
・在戰場上交出寶石	＋10
・接受政治婚姻	10
・拒絕政治婚姻	＋10
・自立爲王	－5
・向村民認錯	＋5
・發現主控室	＋5
・殺死楊鐵	＋10

秋月　（初値：40）

・認識	有可能相愛
・讓帝國軍退卻	＋2（每場）
・一起作戰	＋1（每場）
・願意以寶石交換人質	＋20
・展開救援行動	5
・接受政治婚姻	5
・拒絕政治婚姻	＋15
・拒絕刑天的要求	＋10
・同意刑天的要求	－10
・同意秋月離去	5
・反對秋月離去	＋20
・接受艾文的投降	＋10
・進攻奧里	－15
・向村民說教	＋10
・讓秋月參與和刑天之戰	－10
・對刑天出手	30
・殺死楊鐵	＋10

◇伊娃（初値：40）

・一起作戰	＋1（每場）
・敵軍全滅	＋1（每場）
・撤退（從說話時計算）	－10
・晚撤	＋10
・讓隱士觀看寶石	－15
・奧里王	＋5
・非法獨立	＋5
・另立新王	＋10
・聖劍英雄	＋15
・同意秋月離去	＋15
・反對秋月離去	＋1
・接受艾文的投降	－3
・安撫村民	＋8
・放過楊鐵	＋5
・解救無雙	＋15
・單挑擊倒刑天	＋10

依琳娜（視事件而定）

表一是女主角的愛情指數表，玩家可以從表中找出討好女主角之道。不過有一點要注意，就是愛情指數高代表兩個人可以施展情侶合技，但是不代表兩個人會有結局！

至於甚麼情況下，男女主角會有結局呢？請看

表二：結局表

＊芙蓉 只可能有悲劇性的結局（兩個人不可能在一起）
＊依娃 以下條件均成立時： 1 無雙給的寶石一直未被調包或丟掉 2 主角與其他的女主角不會有結局 44 第 57 關選擇先救無雙
[illegible] 以下條件均成立時： 1 第 36 關不讓秋月跟刑天走 2 第 51 關不讓秋月出場 44 主角不可與依琳娜成親
＊依琳娜 只要接受政治婚姻就會有結局

問題解答及其他

1 如何使用神秘卷軸及進入英雄塚？

答：要進入英雄塚，必須先取得神秘卷軸，而且千萬不要使用它！接著玩家需要在第64關的瘋人院以『打敗全部敵人』的方式過關，並且最後要進入第99關的結局（主角一個人去追芙蓉）；接下來就會自動進入英雄塚了。

2 如何讓刑天加入？

答：在第36關明錫風雲時，讓秋月跟刑天走；第50關時，主角接受刑天的單挑。

3 關於芙蓉的天譴術：喜歡練功的玩家要小心了！如果您練功練得夠強（殺的敵人夠多），而且最後遇到的大魔王是芙蓉，那麼她就會對您施展天譴術喔！要是您殺敵愈多，遭到天譴術的傷害就愈大！

4 更新版的取得：根據宇峻科技表示，玩家只要寄回遊戲中的回函卡，該公司就會將更新版寄給您。

附表一：事件選擇的影響

1. [illegible]

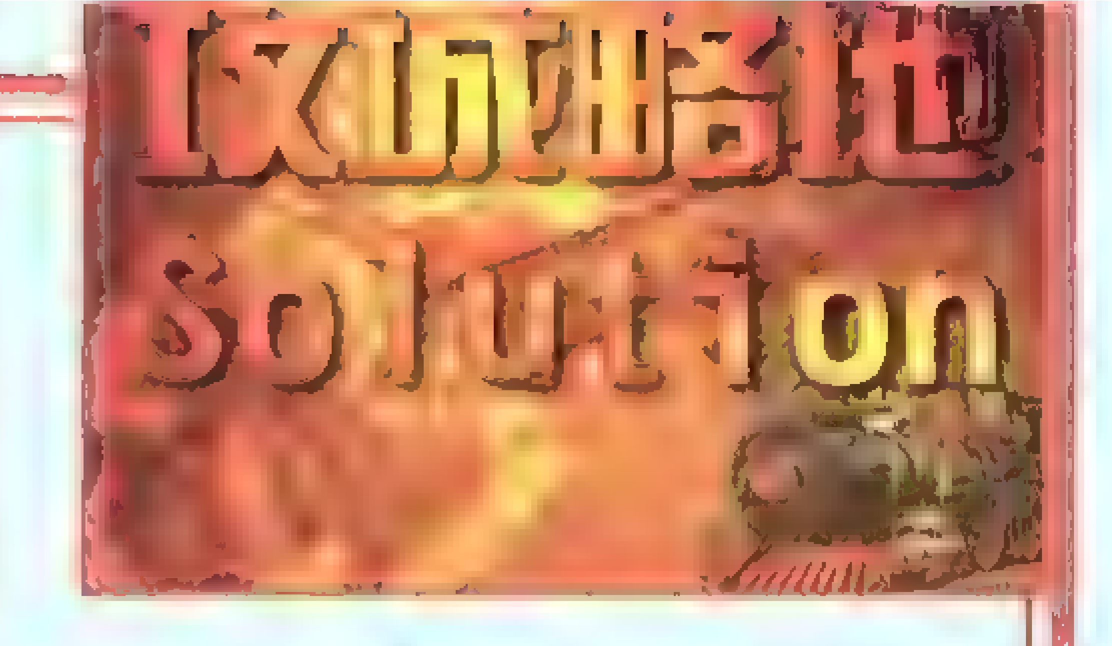
A.往北　進入第2關，芙蓉線，較簡單。
B.往東　進入第12關，秋月線，較困難。

2.往兵器塔走或前往鷹族

A.兵器塔　進入第4關，沙曼珊可加入。
B.鷹族　進入第9關，戴薇拉可加入。

3.是否要讓隱士觀看寶石

A.同意　隱士會掉包而失去寶石，得到光聚集成劍，最後魔王是白花香。



B.拒絕　無改變。

4.出海

A.往奧里國走　進入第18關，會碰到依琳娜。
B.往艾斯大陸　進入第33關，會碰到雪兒。

5.對奧里王的反應

A.進攻奧里國　進入第21關，與奧里國開戰。
B.離開奧里國　進入第25關，尋找聖劍。

6.對奧里王位的態度

A.自立為奧里王　進入第22關，遭到奧里、迦納兩國的圍攻。
B.另立奧里新王　進入第30關，韓凱蒂加入。

7.政治婚姻的決斷

A.接受　進入第44關，依琳娜、韓凱蒂都會加入，娶依琳娜為妻
B.婉拒　進入第24或28關，在24關會面對奧里、迦納兩國的聯手。

8.殺手的行動 [45][46]

如果之前寶石已經失去，這些關卡都會變成戰鬥關卡。如果寶石還在，殺手會以依琳娜的生命為要脅

9.人質事件　[44]

A.以寶石換人質　與依琳娜的關係上升，失去寶石，最後的魔王是白花香。
B.拒絕交易　變成戰鬥關卡，除了伊娃以外女主角關係都會下降。

10.刑天的索求 [36] 秋月篇

A.讓秋月回去　秋月會離去，且日後將不會和清風有結局。
B.與刑天戰鬥　進入戰鬥，被打敗刑天日後會變成無情劍客與清風算帳。

11.白特國的詢問　[39]

A.回國　進入第47關。
B.進入地穴　進入第40關，有機會見到任天與取得兩把名劍。

12.刑天的挑戰　[50] 秋月篇

A.接受　清風單挑刑天。打贏了刑天與秋月都會加入，打輸了…。

B.拒絕　　　　　雙方戰鬥，戰鬥後刑天與秋月離去。

13.芙蓉的要求　　[52]芙蓉篇

A.同意　　　　　芙蓉會取走寶石，最後的大魔王是百花香，然後撤退。

B.拒絕　　　　　雙方戰鬥。

14.村民的說辭　　[56]

A.安撫　　　　　與伊娃的關係會增加得比較多。

B.說教　　　　　與秋月的關係會增加得比較多。

C.道歉　　　　　與芙蓉的關係會增加得比較多。並進入賊窟隱關。

D.沉默　　　　　與依琳娜的關係會增加得比較多。

15.兩難的選擇　　[57]

A.先救無雙　　　有機會娶伊娃爲妻。日後將遭遇黑石與惡鬼王。

B.先滅黑石　　　清風將不可能和伊娃有結局。日後將遭遇到夜魔女。

16.對魔神大帝的回應　　[69][96]

A.指魔王吹牛　　　魔王將召喚出守衛者參戰。

B.不理會魔王的說詞　　正面對決。

C.有點疑慮　　　魔王偷襲。

17.[illegible]　　[70]

A.一個人去追芙蓉　　非戰鬥式的結局。

B.一齊追芙蓉　　　戰鬥式的結局。有機會看到芙蓉的結局。

附表三：隱藏關卡入口

第一部

10.湖底遺蹟　由劇情14潛入鏡湖城的最東邊由洞進入

11.棲蔣神殿　由劇情05驅除狼群的左邊山洞進入

第二部

29.聖殿秘室　由劇情25尋找聖劍處於地圖最上方守衛者所在之處進入。

32.小人國　　由劇情31夾擊處最東邊的小島上進入

38.主控台　　如果芙蓉在目賭石曾交給隱士看過戰鬥後，就會自動發生進入事件。不過只限於1.1版以後。

85.地下宮殿　在劇情83隱洞第四層可以踩上一塊綠色的草地而觸動進入點。

第三部

62.賊窟　　　在劇情56崩壞的秩序時回答村民時選擇第三項「道歉」。

63.蠍穴　　　在劇情59.赤子迷陣地圖東北的脫離點處。

64.瘋人院　　在劇情58.召魂大法地圖東北的寶箱之後。

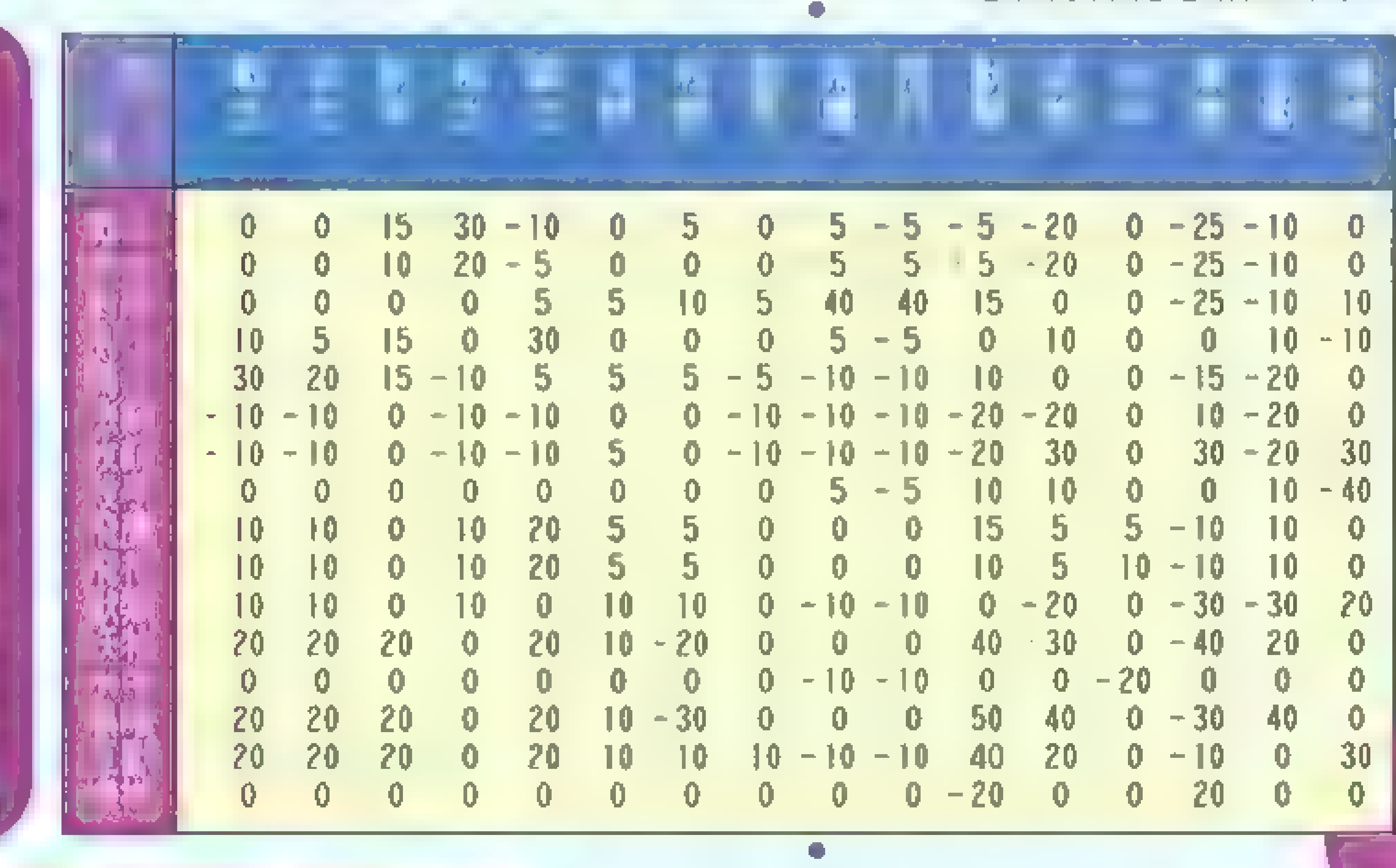
第四部

72.帝都監獄　在劇情65.死守宮門處左邊的河流中的一個突起點。或1.1版以後劇情94.死守宮門也可進入。

77.英雄塚

先取得神秘卷軸並帶在身上。接著在第64關的瘋人院以『打敗全部敵人』的方式過關，並且最後要進入第99關的結局（主角一個人去追芙蓉）；接下來就會自動進入英雄塚了。

附表二：攻擊力修正表%



[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	0	0	15	30	-10	0	5	0	5	-5	-5	-20	0	-25	-10	0
[illegible]	0	0	10	20	-5	0	0	0	5	5	5	-20	0	-25	-10	0
[illegible]	0	0	0	0	5	5	10	5	40	40	15	0	0	-25	-10	10
[illegible]	10	5	15	0	30	0	0	0	5	-5	0	10	0	0	10	-10
[illegible]	30	20	15	-10	5	5	5	-5	-10	-10	10	0	0	-15	-20	0
[illegible]	-10	-10	0	-10	-10	0	0	-10	-10	-10	-20	-20	0	10	-20	0
[illegible]	-10	-10	0	-10	-10	5	0	-10	-10	-10	-20	30	0	30	-20	30
[illegible]	0	0	0	0	0	0	0	0	5	-5	10	10	0	0	10	-40
[illegible]	10	10	0	10	20	5	5	0	0	0	15	5	5	-10	10	0
[illegible]	10	10	0	10	20	5	5	0	0	0	10	5	10	-10	10	0
[illegible]	10	10	0	10	0	10	10	0	-10	-10	0	-20	0	-30	-30	20
[illegible]	20	20	20	0	20	10	-20	0	0	0	40	30	0	-40	20	0
[illegible]	0	0	0	0	0	0	0	0	-10	-10	0	0	-20	0	0	0
[illegible]	20	20	20	0	20	10	-30	0	0	0	50	40	0	-30	40	0
[illegible]	20	20	20	0	20	10	10	10	-10	-10	40	20	0	-10	0	30
[illegible]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-20	0	0	20	0	0

攻略秘笈 Solution

神劍遊俠傳

江湖任我行

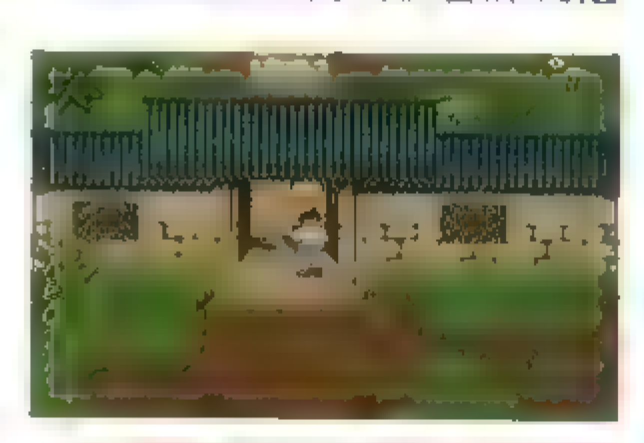
劇情攻略

／VERONICA

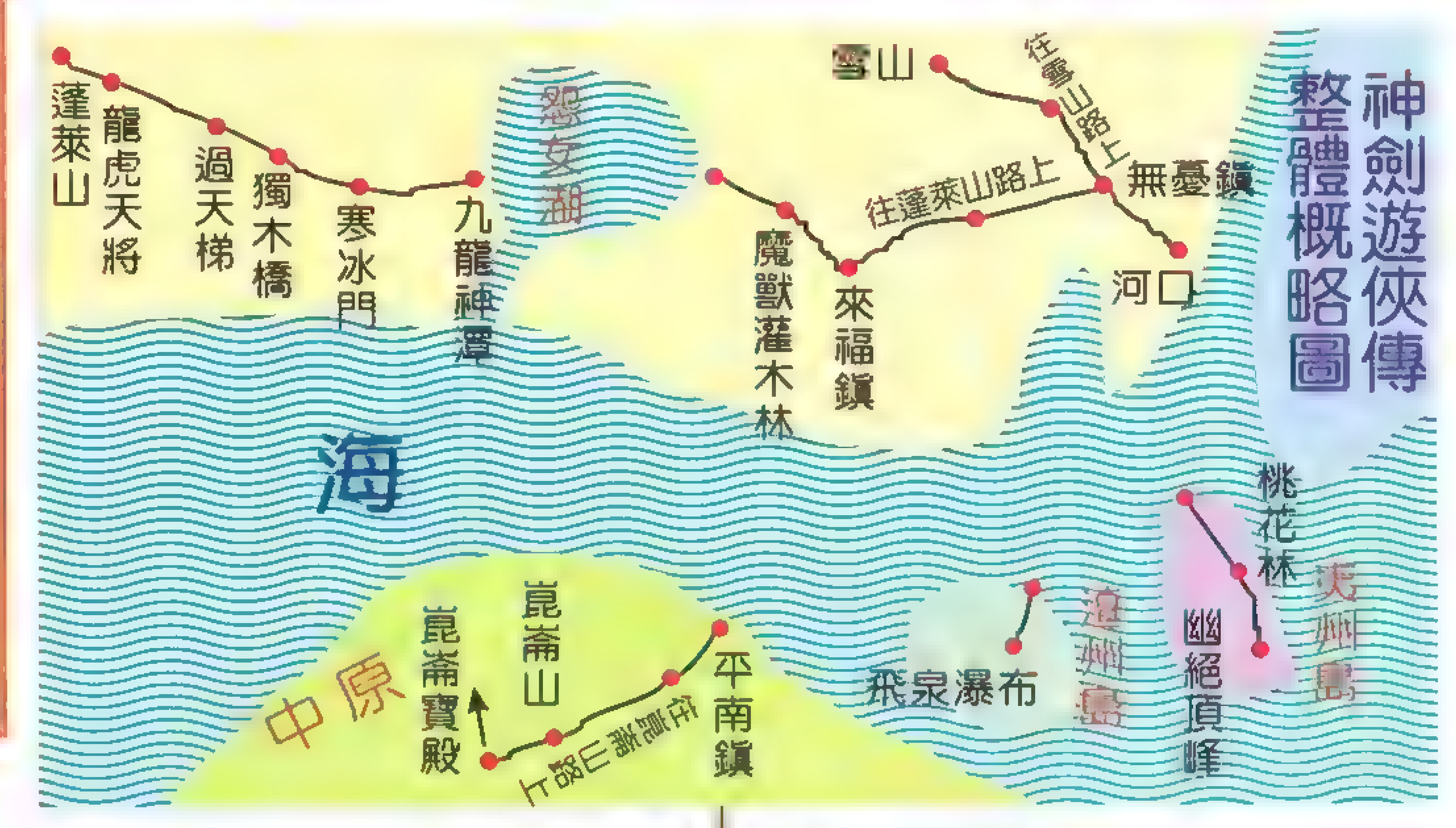
自小父母雙亡的李少游，在被洪衣道長收留爲徒後，便與丹鳳師妹在師父的淳淳教誨下長大成人；但自從上個月師父上山採藥被蛇咬了之後就一直臥病不起，著實令人擔心。

寧優山莊

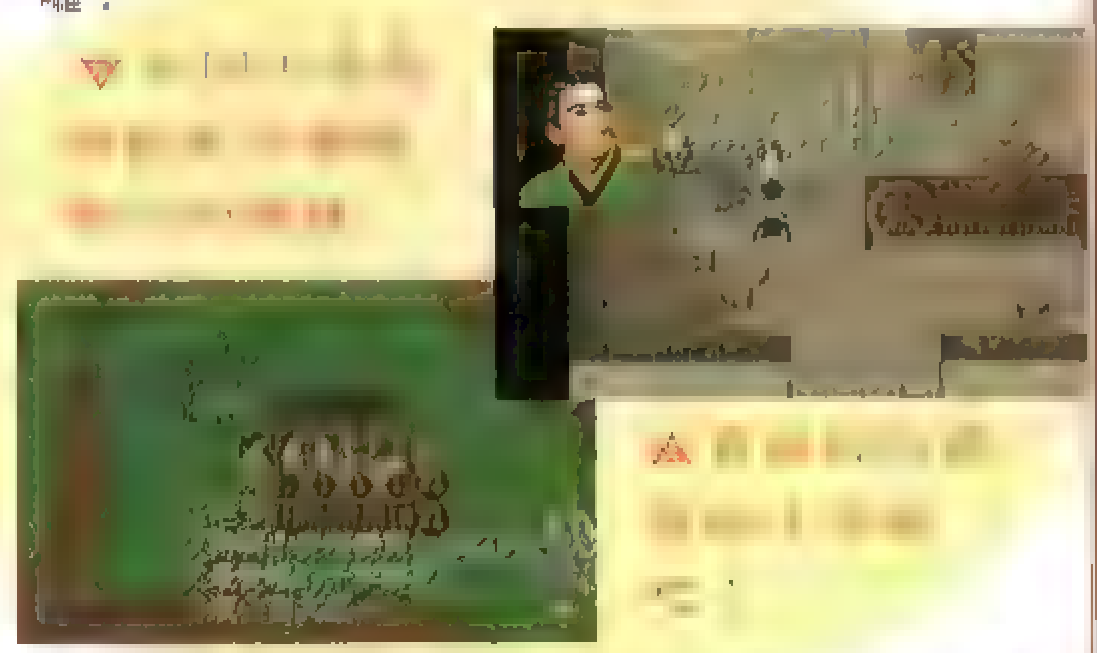
這天，李少游正在廚房煎藥準備給師父服用，師妹丹鳳突然走了進來，說是師伯和太乙眞人來探望師父的病，於是少游叫師妹先行領師伯和太乙眞人到師父房間，自己先把藥弄好後隨後就到。之後少游一踏入師父房間，就看到太乙眞人正替師父把脈；待師父喝完藥後，師父堅持要少游與丹鳳到市集買蔬菜、豬肉及千年醉回來好好招呼客人。拿了500 文錢後，少游和師妹兩人就往市集出發了。



▲[illegible]別把氣出在[illegible]狗身上[illegible]

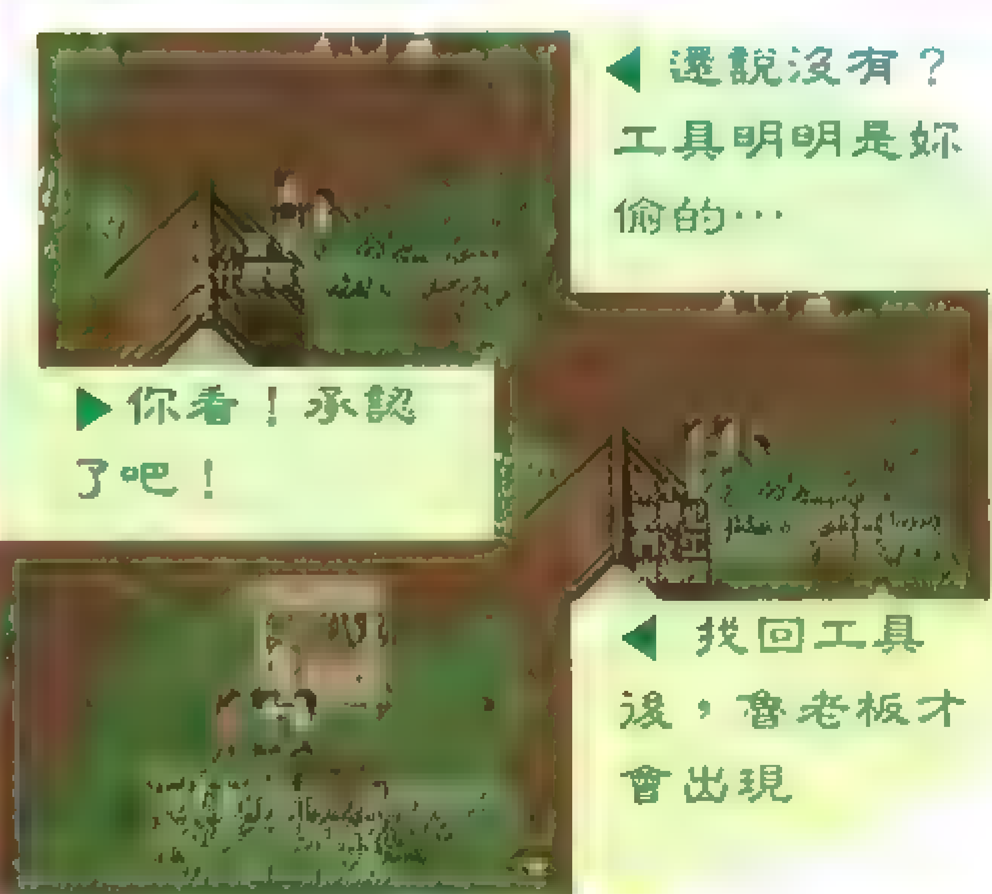


從東南的出口走到碼頭邊，市集、鐵鋪、木匠鋪、酒館都位於此處。少游和丹鳳看魚蝦頗新鮮，於是買了些蔬果、魚蝦以及師父最愛的千年醉；接著到了魯老板的肉販前想買些豬肉回去，怎奈魯老板不在，由關師母口中得知，他八成又偷懶喝酒去了。沒有買到豬肉該如何是好？只有找到魯老板囉！



在尋找魯老板的同時，和丹鳳兩人走進了關師父的木匠鋪，關師父說前陣子下大雨，橋樑都被大水沖斷了，偏偏工具又不知被誰偷走，若不把橋樑修好，村裡的人是會和外界隔絕的；於是少游愛管閒事的熱心腸又開始作祟，答應將工具找回。少游心想這事必有蹊蹺，於是走進內室與關師父的女兒小如交談，小如說最近和小寶吵架，很想和小寶合好。少游作了大膽的猜測，工具一定是張小寶拿走的，小寶平時就愛惡作劇。

少游和丹鳳兩人找到小寶後，再三逼問小寶，



◀還說沒有？工具明明是妳偷的…

▶你看！承認了吧！

◀找回工具後，魯老板才會出現

但小寶始終不願承認是他拿走了工具，不過最後在情急之下，還是道出因為想和小如合好，才拿了關師父的工具，但她不是故意的，並且說出工具就藏在林大娘家旁的柴堆裡。經過了一番折騰，又繞到了魯老板的肉鋪，這時魯老板已回來了。向魯老板買了豬肉後，和師妹兩人便匆匆趕回寧優山莊了。



師父命在旦夕 少游上山取藥

回到寧優山莊，師父吩咐少游與丹鳳到廚房準備酒菜，想與久未謀面的師伯和太乙真人敘敘舊。





飯後待少游收拾完畢，便與師伯等人討論師父的病情，少游得知師父是被雪山上的五毒蛇精所咬傷，此乃天下劇毒，非得要雪山上的冰山雪蓮方可解毒；對師父一片孝心的少游，爲報答師父多年來的養育之恩，便毫不猶豫地表示要上山取藥。師伯一眉道長與太乙眞人見少游意志堅定，便在後花園分別教授七星劍法及太乙劍法，並將莫邪劍與彩虹劍贈與少游和丹鳳。隔日拜別師父與師伯後，到市集採購了些藥丸、蔬果和道具，兩人便整裝出發到雪山去了。



▲打聽上雪山的路

雪山遇難獲救 仙人贈金龍珠

往雪山的路是從山莊旁的小徑往西北方向走，不久後來到雪山下的一間茶寮，見一店小二擋住上雪山之路，並告知除非先到冰店消費，否則不願讓路；兩人只好先到冰店消費了一百文錢後，才得以上雪山。在雪山上積雪處處，行走了好半天始終找不到出入口，心想在大樹下歇一歇腳，卻不知不覺地睡起覺來了。兩人醒來時，已經在一陌生的獵戶家裡，原來是在大樹下昏睡時被獵人陸大勇救起。陸大勇得知少游和丹鳳不顧生命危險上雪山，是要採雪蓮救師父，便自願加入他們的行列帶他們去採雪蓮。

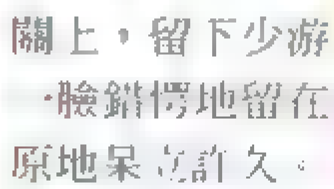


▼終於取得天山雪蓮

▲雪山神獸有啥了不起，看我取你獸掌下酒！

當眾人走了一段路之後，來到通往峭壁的一座樓梯前，傳說中的雪山神獸果然出現了，那張牙舞爪的模樣令人心生畏懼；經過一番激鬥，終於打敗了神獸，得到一顆土龍珠。接著來到一冰雪覆蓋的崖壁前，丹鳳突然發現陸大勇不見了，正當二人納悶之際，天上出現了一個自稱魔飛仙的人，原來是少游和丹鳳的孝心感動了他，便化身成陸大勇來幫助他們摘取雪蓮。在魔飛仙離開前給了他們一顆金龍珠，並告知若收集到金、木、水、火、土、日、月，這七顆龍珠並將其合璧，則可得到天下第一神劍－龍珠神劍，然後就消失了蹤影。少游跳上崖壁順利地摘取雪蓮之後，便和師妹兩人尋原路匆匆趕回寧優山莊。

回到寧優山莊時，師伯告知少游師父病情惡化，於是要少游快快取出雪蓮讓師父讓師父服用；這天山雪蓮果然名不虛傳，師父的病情眞的就不藥而癒了。師父的病情穩定了之後，太乙眞人詢問少游在回程中是否曾聽見什麼傳聞，說是一批中原人士來到祖州，並設擂台之事，然後要少游和丹鳳兩人先行回房休息，明個兒一早到鎭上的市集去打聽打聽。接著少游送丹鳳回房，二人在互道晚安後，丹鳳突然親了少游一下，並迅速進門將房門關上，留下少游一臉錯愕地留在原地呆立許久。



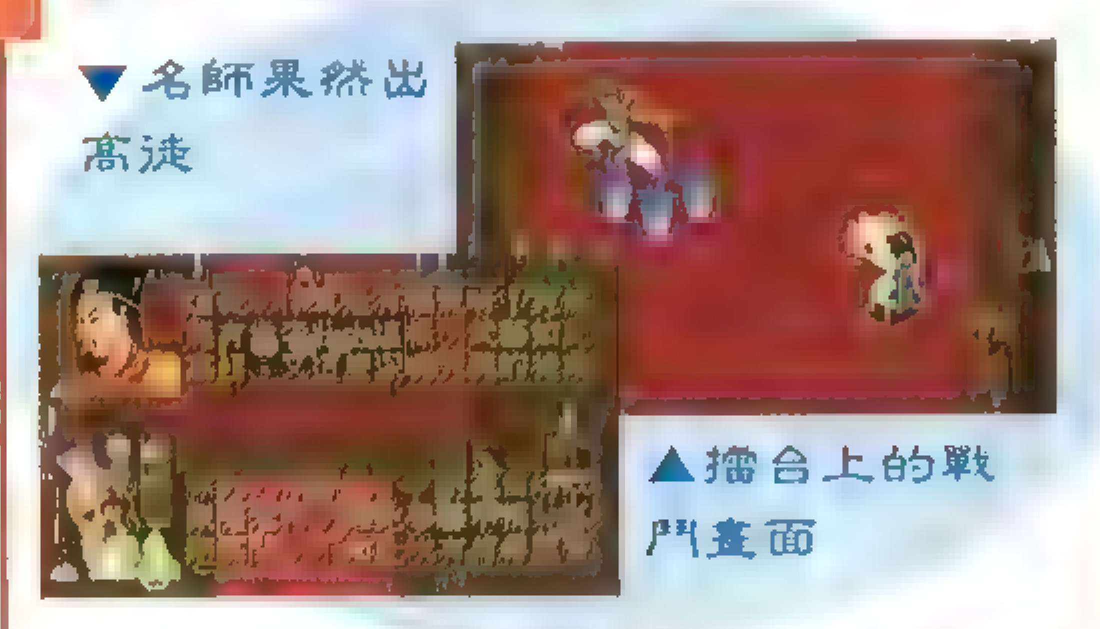


▲[illegible]

陰錯陽差上擂台 擂台賽上成英雄

二人到了市集，發現人來人往的好不熱鬧。後來在土地公廟旁看到了告示，說是秦始皇帝廉明持政，爲了人民福祉，特遣特使前來祖州，尋找前往蓬萊山取藥之人，因此路途險阻，故在此設擂台招攬武功高強之人。接著二人來到比武擂台前，本想看看熱鬧就回家稟告師父，但由於觀看的人太多視線被擋住，便拼命往前擠，但因用力過猛，不小心被擠到台上。少游欲下擂台，但台上的人不肯，

便打了起來，結果少游一掌把對方打下擂台，接著上擂台的人都被少游打敗，於是少游便陰錯陽差地成了英雄。比武結束後，徐福大人上台宣佈少游乃是尋求仙藥的不二人選，並要設宴款待少游，少游不肯，徐福則說若不去取藥，則是犯了欺君大罪，是要誅滅九族的，在不得已的情形下，只有接下取藥之事。



▼名師果然出高徒

▲擂台上的戰鬥畫面

徐福設宴款待少游及師父等人，在宴上並稱讚少游真是英雄出少年，年紀輕輕便武藝高強。少游在宴上得知，欲前往蓬萊山取藥必須通過九龍神潭、寒冰門、獨木橋、過天梯及龍虎天將等五關，此乃是居住於蓬萊山上的半月居士所設，若能過得此五關到達蓬萊山，才可獲得靈藥。為了在取藥路上有個照應，徐大人特派中原第一勇士人稱屠龍手的張總教頭和自己的女兒徐紫若一同前去取藥。



▲自小得寵驕縱的紫若

英雄難過美人關 兒女情長情更長

回到山莊後師父因病體剛癒先行回房休息，少游帶著丹鳳來到後花園。丹鳳悶悶不樂，原來是為了少游將出遠門而依依不捨；在少游的輕聲安慰下，告訴丹鳳今生絕不會辜負她，丹鳳這才逐漸露出笑容，兩人於是一起度過這一夜。第二天清晨，少游等人到市集採購了所有路上必備的東西後，順便去拜訪關師父，關師父聽說少游要前往蓬萊山，於是將橋修好。接著回到寧優山莊，拜別師父和眾人後，帶著紫若和張總教頭走鎮上西南出口的路，經過關師父修好的橋，踏上往蓬萊山取藥的兇險路途。



▼什麼？！這麼快就…

▲小倆口依依不捨的情景

▶令人感動的一刻

張圓圓盜銀兩 為救夫婿

一行人前行來到一交叉路口，眾人不知該走何路，見前面涼亭內有一婦人，便走向前去請教。此婦人姓張名圓圓，在告訴眾人該走涼亭左邊的路後，見天色已晚，便警告眾人前方路上有不乾淨的



▼有如亂葬崗迷宮的墳場

▲深更時分，紫若錢被盜走

東西，還是天亮再走較妥當，於是邀眾人到她家住一宿。當晚大家在昏睡之際，突有一黑衣人盜走紫若的錢，眾人在驚慌之際發現張圓圓已不見，便懷疑黑衣人可能是張圓圓所扮，於是便追了出去，在一小上發現了一把血魂劍，接著經過墳場後來到一屋前，黑衣人跳出突襲眾人，在一番打鬥後打敗了黑衣人，張教頭上前取下黑衣人的面罩，原來果真是張圓圓所扮；正當少游舉劍要殺張圓圓時，有一臉部受傷的男子從屋內跳出攻擊大家，將他打敗後，張圓圓乞求放了該男子，自己願為受死；而該男子陳大種也乞求放了張圓圓，所有事由他承擔。

事先佈下陷景的張圓圓

在他們倆互相求死之時，紫若便問張圓圓為何要做如此之事？張圓圓才道出原來自己是被推入火坑的妓女，後來大種替她贖身，並不計前嫌娶她為妻，後來兩人過著幸福快樂的日子；但好景不常，在一場意外的大火中，大種為了救她，半邊臉被火燒成殘廢，為了醫治他，用盡了所有的積蓄還不夠，只好挺而走險的做這種事。眾人聽了莫名的感動，因此不但放了他們，還把身上的錢分一半給他們。告別大種和圓圓這對夫妻後，三人再度踏上取藥之路。

來福鎮悅來客棧

來到來福鎮，本欲從北邊的城門出城，卻見城門關閉著。守城門的官兵告知，原來城門外的森林不久前出現了一隻兇猛的野獸，為了保護百姓身家安全，奉縣太爺之命，每日午時起即關閉城門，任何人都不得進出。天色尚早卻又不能出城，一行人



便在鎮上閒逛。這來福鎮雖小卻是熱鬧的很，街上除了布匹店、草藥店、武器店，連當鋪也有，少游心想不如在這採購些道具，以備不時之需。

少游見天色已晚，不如就先到客棧歇歇腳，卻打聽到有位自稱黃術士的道士有消滅魔獸的方法，於是心想要替民除害的少游，便興沖沖地去找這位道士，後來在一間民宅內找到他。黃術士說要消滅魔獸必須收集到朱砂、黃紙、毛筆，而且寫這張定魔符會消耗他的法力，必須再另外付一千文錢以補償他的損失。一行人於是在草藥店裡買了朱砂，在另一棟民宅裡遇見一位小孩，少游便問他有沒有毛筆和黃紙，但小還孩說紙、筆是母親買給他練字的，如果要的話除非拿糖葫蘆來換。接著上街買了糖葫蘆後，交換了紙和筆，便把東西交給了黃術士，但黃術士卻說第二天才能把定魔符完成。



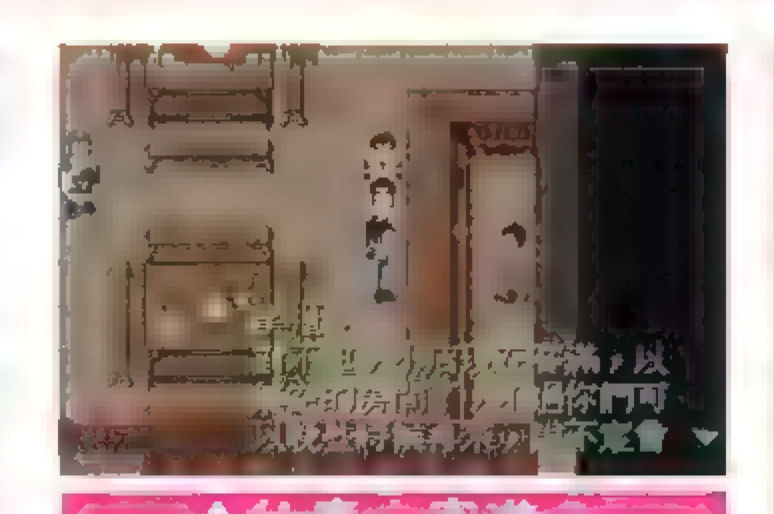
▼寫什麼定魔符？分明是大騙子！

▲買些朱砂吧！

▲為了交換紙、筆，要買串糖葫蘆。

到了客棧後訂了三間房，大伙便各自休息了。第二天少游起床後，無意中在門口發現了一千文錢，內心高興不已，於是到客棧一樓向紫若炫耀，沒想到被紫若潑了一頭冷水。就在此時傳來掌櫃罵人之聲，原來是有個老頭在店裡喝了十罈酒，卻要賴帳，掌櫃的就命店小二出手打這老頭；眾人見狀便出來解圍，但掌櫃卻要一千文錢才肯放人。

少游只好把剛撿的錢捐了出來救了那老頭，老頭為感謝大家，道出身上並沒有什麼值錢的東西，

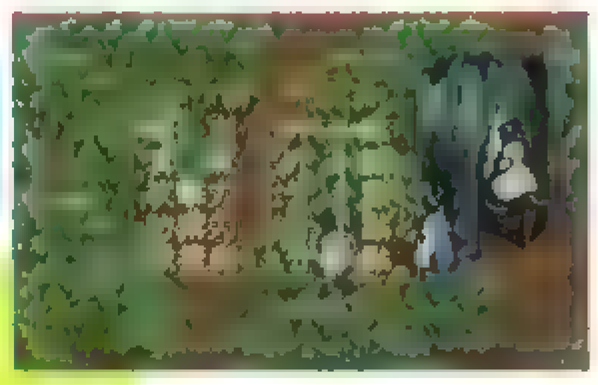


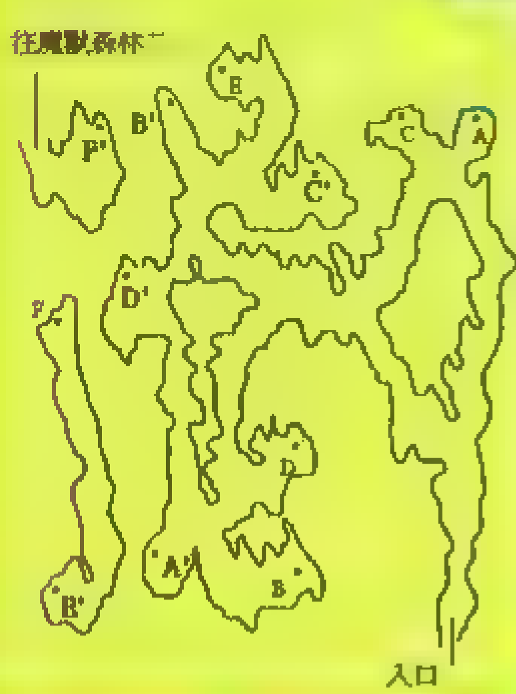
只有一顆土龍珠和一把紙扇，就將此二物送給少游，說完老頭便消失不見了。眾人正在納悶之際，張教頭說那老頭雖然衣著破舊，但眉宇間卻有一股超乎常人的正氣，若不是什麼仙人也是武藝高強之人，眾人聽了也不以為意，倒是少游嘀嘀咕咕地唸著一千文錢卻換來這把破紙扇和石頭。接著在客棧裡聽到有一術士連夜離城的消息，連忙趕去找黃術士卻找不到人，才知道受騙了，只好在鎮上多買一些藥丸，全副武裝地向魔獸灌木林出發。



魔獸灌木林

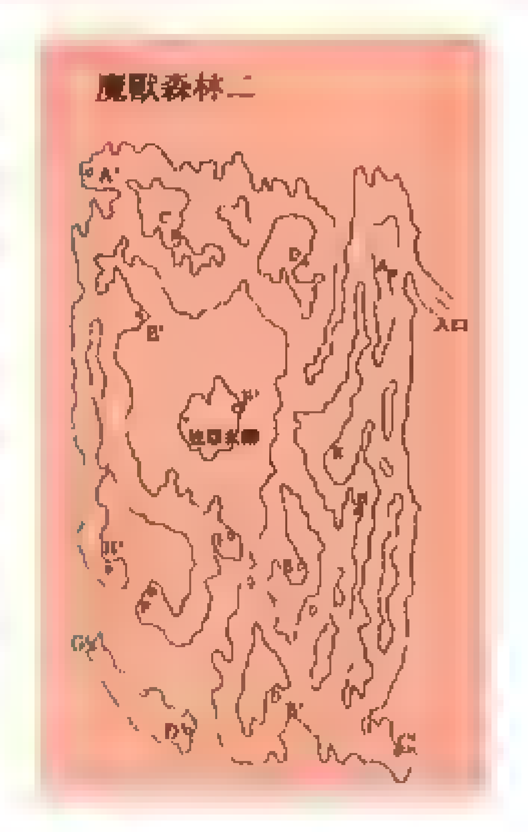






森林裡危機重重，茂鬱的樹林像迷宮一樣，極容易迷路，到達魔獸森林後，從樹洞A到樹洞C再從樹洞E到樹洞F前往魔獸灌木第二森林。在第二森中，經過樹洞A到樹洞D，再從樹洞G前往樹洞F。

並於F樹洞前遇到一隻蛇身獅頭的魔獸，合力打敗魔獸後，得到一顆水龍珠，但張總教頭卻因遭魔獸重創傷重而死去。紫若很是傷心，擔心一路上沒有了依靠，但少游卻安慰說一路上會保護她的安全，兩人合力將張總教頭埋葬後，重新收起悲傷的心情，繼續向前邁進。



少游不慎中奇毒 紫若以身救情郎

出了魔獸森林，來到了怨女湖。少游見那湖光山色煞是怡人，說道要不是有任務在身，就在這湖畔旁遊玩個個把月，語畢後見紫若好似很累，便要她在湖邊的樹下休息，自己先喝口水後再盛些水給她喝。少游走到湖邊蹲下後先喝了幾口湖水，並用手盛水給紫若；走到距紫若身旁幾步路時，少游突然臉色發青，兩眼翻白，口吐白沫便暈了過去。紫若見狀，連忙呼救，就在此時有位老翁聽到紫若呼救，連忙過來幫忙；待老翁問清事情來龍去脈，並察看少游身體後，告訴紫若怨女湖水含有劇毒，少游已身中劇毒，若不及早醫治恐有生命危險…。兩人於是合力扶少游回他居住的望月居救治。

到老翁家後，老翁對紫若道出少游乃是中了怨女湖水中至陰至柔的百花奇毒，而百花奇毒乃天下第一至陰奇毒，目前尚無解藥可解此毒，除非…有一位會武功的女子願與他交合，並用內力將他體內的奇毒逼出，才能將他救活，否則三個時辰後，中毒之人必會經脈盡斷，七孔流血而死。紫若聽了之後表示自己願意以身相救，老翁見紫若如此關心少游，認為兩人必是真心相愛的小倆口，紫若卻只說道落花有意流水無情，但事到如今也沒有其他法子可想，只好委屈自己了。便請老者不要向少游說出此事…。

告知蓬萊山秘密 少游因禍而得福





少游醒後，以爲是老翁救了他，於是向老者道謝，並說身上並無値錢東西可相贈以表謝意，於是將身上的紙扇拿出欲送給老者，老者見了紙扇直問此扇從何而來，少游就把得扇的經過一五一十的說出。老者聽了直呼眞是天意啊！便對少游說明此扇乃是崑崙派開創人長雲居士隨身之物，若要取仙藥，非此扇不可，少游聽了還是一臉茫然，於是望月居士就叫少游和紫若先到古井密室，再詳細地說明。

到了密室，遇見一位不會人語只會咿咿呀呀叫的女孩－猿兒。居士向少游說明，要取長生不老藥，途中必須先通過由天外飛仙半月老人所設下的五關嚴酷考驗，這五關分別是九龍神潭、寒冰門、獨木橋、過天梯及龍虎天將等。若要順利通過這五關，除了過人的智慧及高超的武藝外，另外還需要具備三件寶物：第一件寶物是夷州島上七色寶塔內的鎭塔之物破天鎚，若要通過寒冰門，就非得用破天鎚將其敲破才可通過；第二件寶物是通過獨木橋時所需的千年蜘蛛絲，若要取得千年蜘蛛絲，就要到澶州島打敗千年蜘蛛精才行。第三件寶物就是崑崙派的鎭派之寶水上飄，這件寶物崑崙派是不外借的，不過如果有長雲居士所贈與的紙扇，見扇如見人，如果拿紙扇給崑崙派的現任掌門看，要借水上飄應該不成問題。

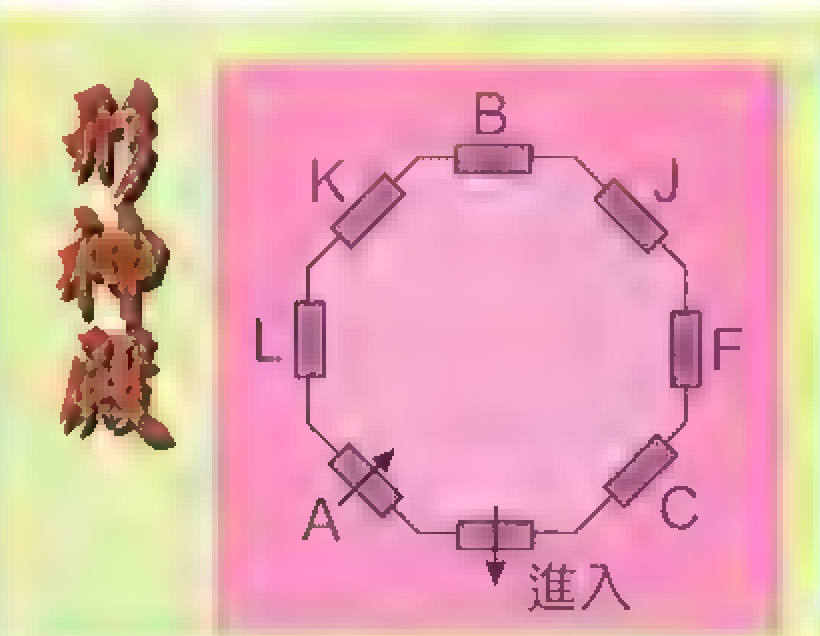
另外身旁那位女孩，是望月居士從山上撿回來的養女，名喚猿兒，當初居士在山上發現她時，已是猿猴養大的八歲小娃兒；這幾年來雖不斷地教她做人的禮儀，但就是不會說話。由於現値七、八月份，海上風浪大，因此若要前往夷州島，非得走水路不可，所以要找一位熟水路的人來帶領比較安全，此人當然非猿兒莫屬囉！帶著猿兒和紫若告別望月居士後，三人便乘船前往夷州島拿取第一樣寶物。

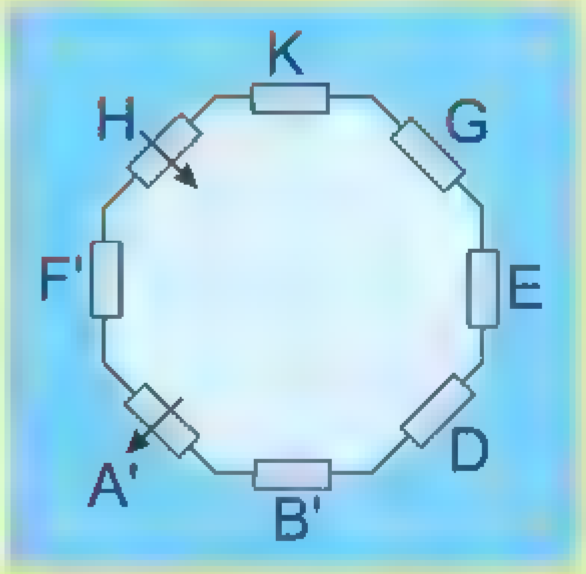
夷州島上桃花林

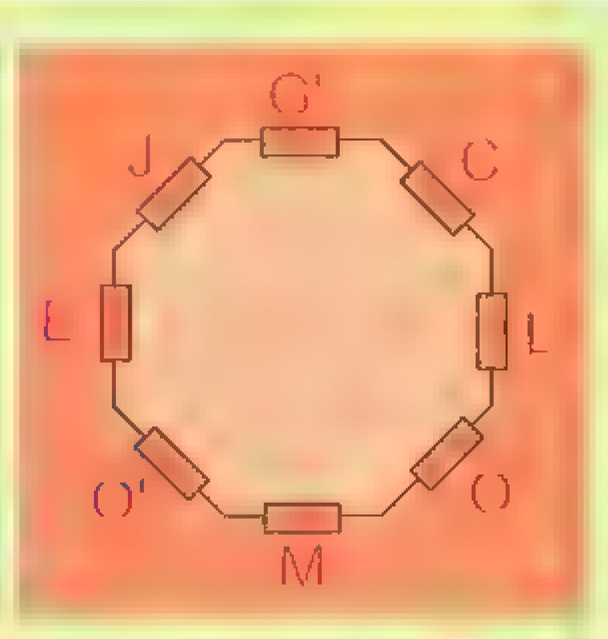
金神殿

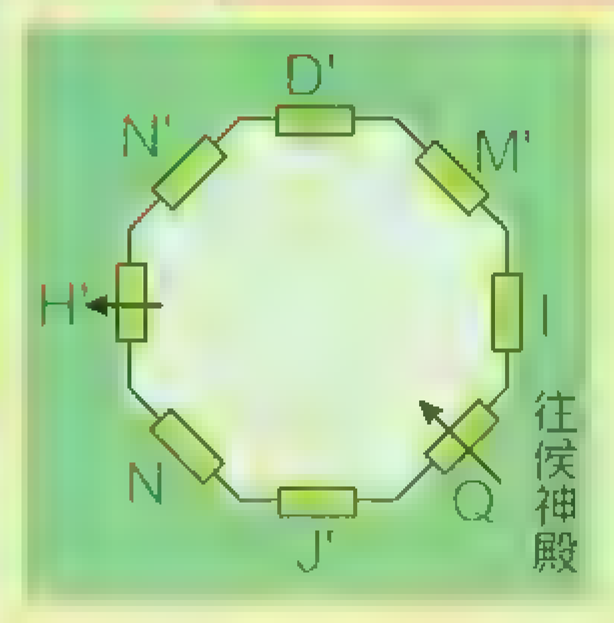
木神殿

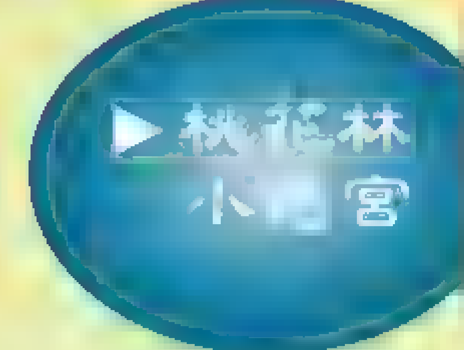
水神殿





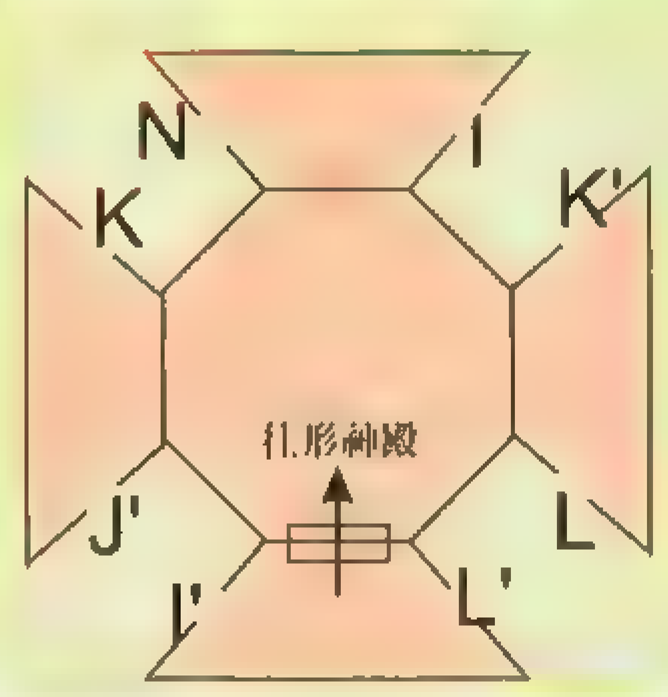


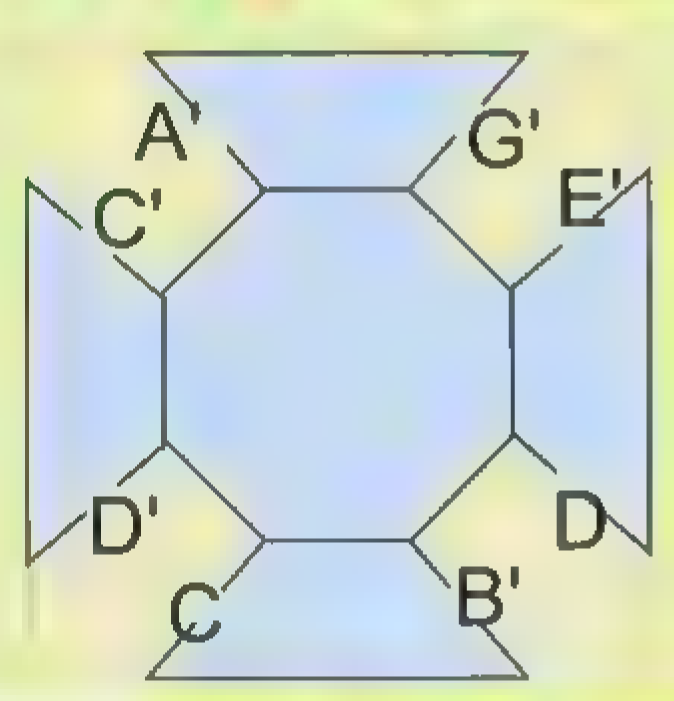


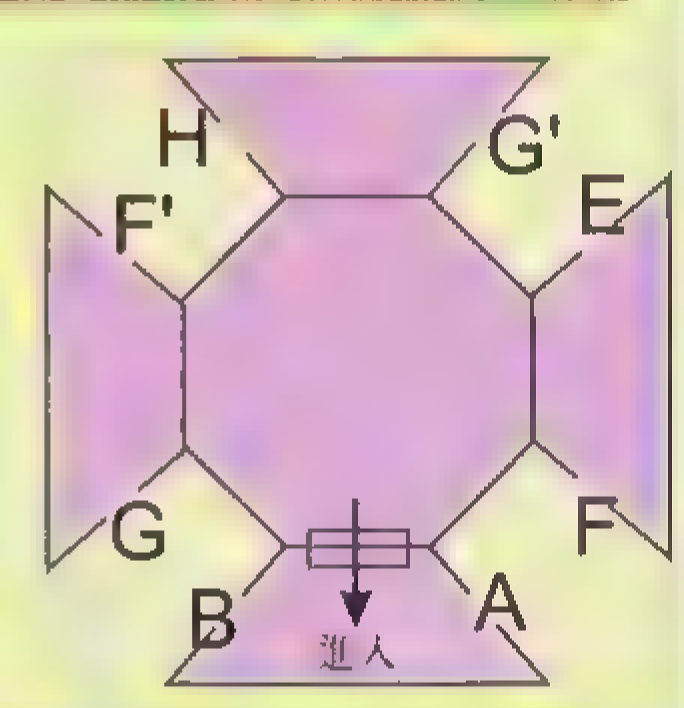


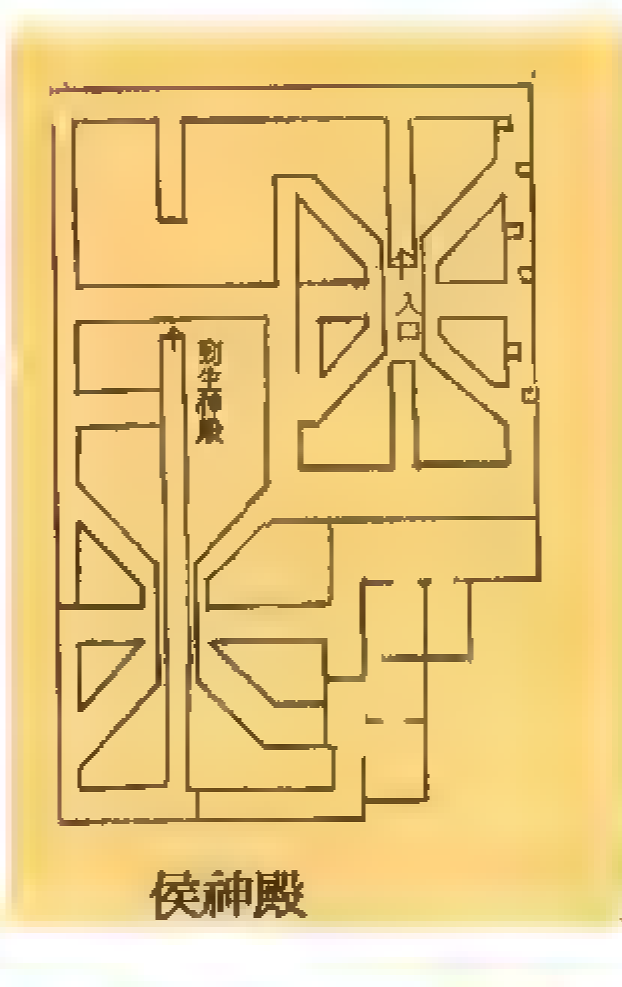




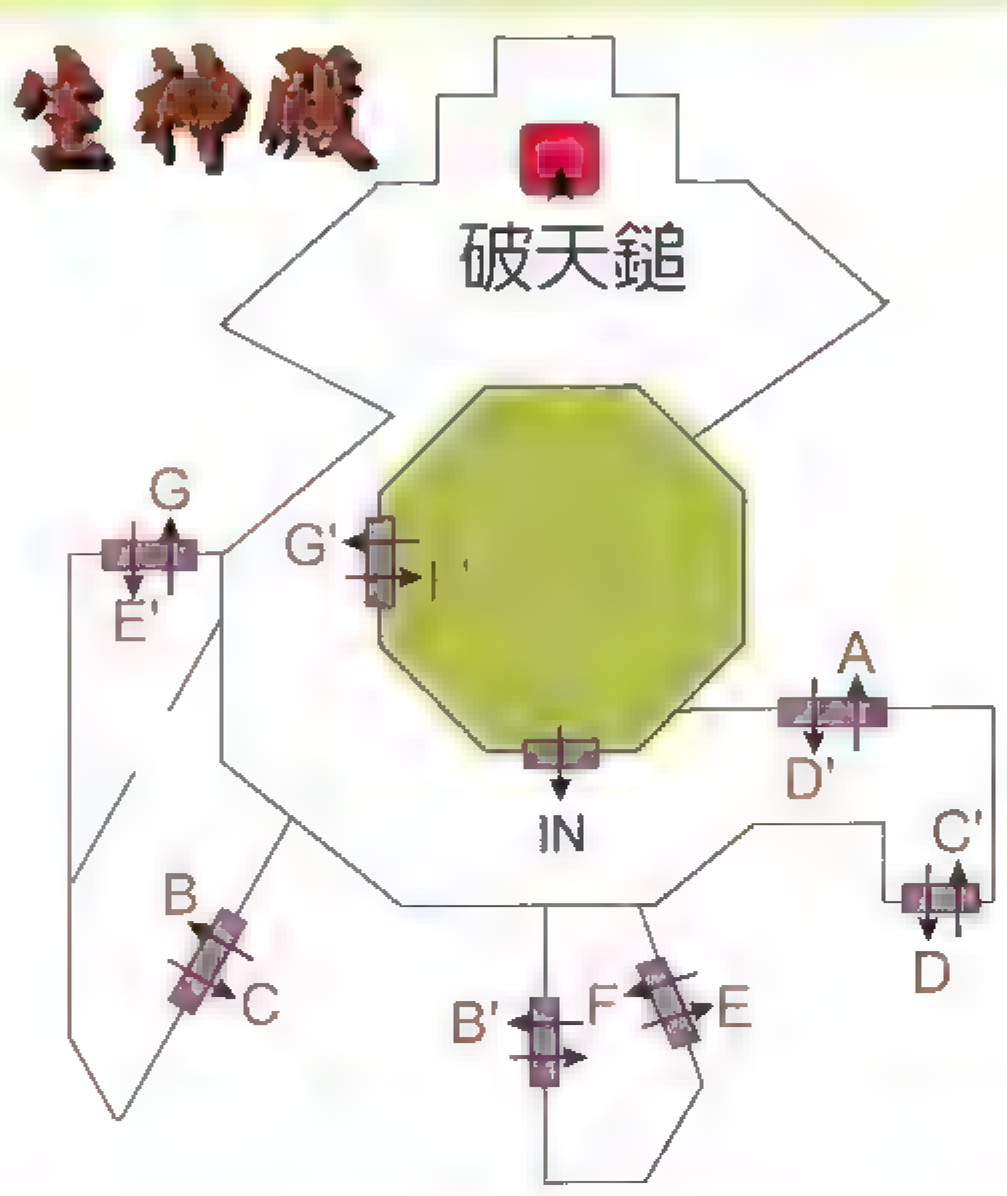




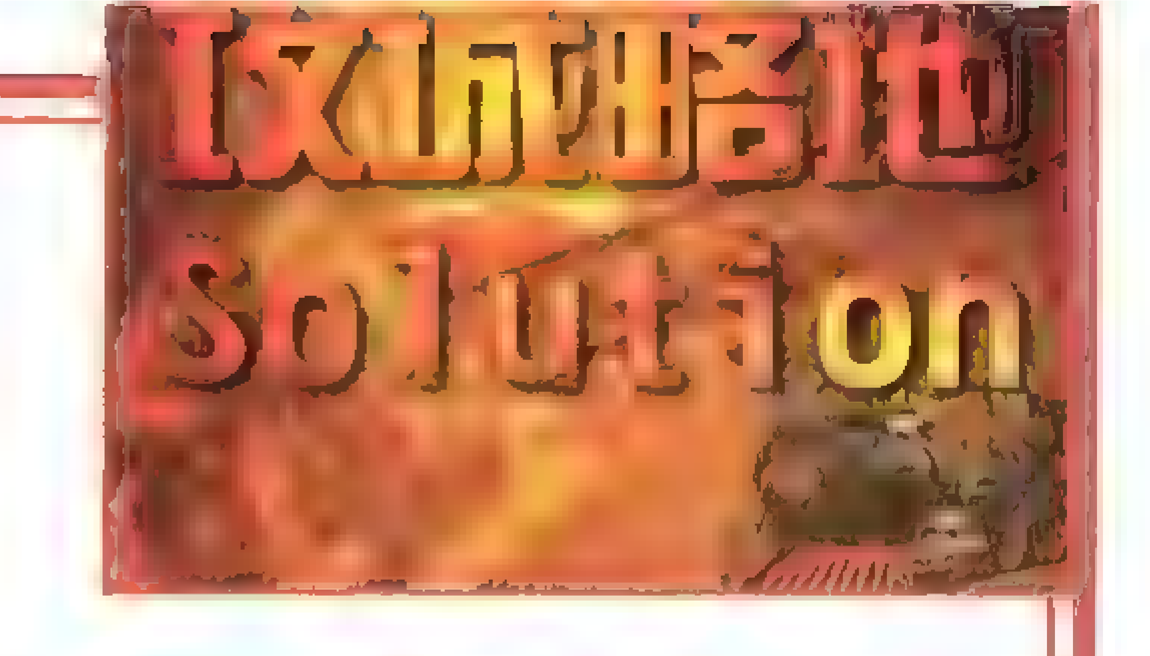




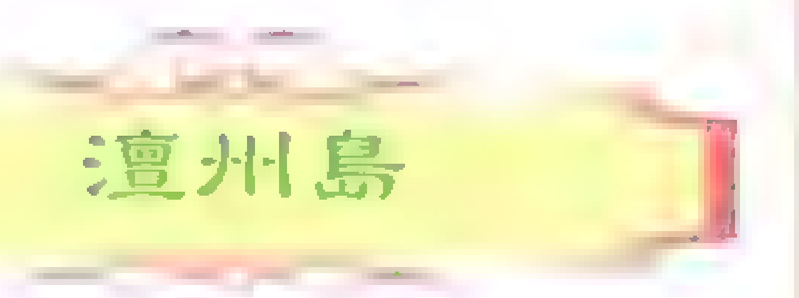
到了夷州島，上岸後遠遠地便望見在桃花林中的七層寶塔，於是朝著寶塔方向前進。走著走著，就走進了一個桃花林，到處開滿芬芳撲鼻花香的桃花；在走出這桃花林的小迷宮後，一群人往幽絕頂峰走去。接著來到七色寶塔，那是



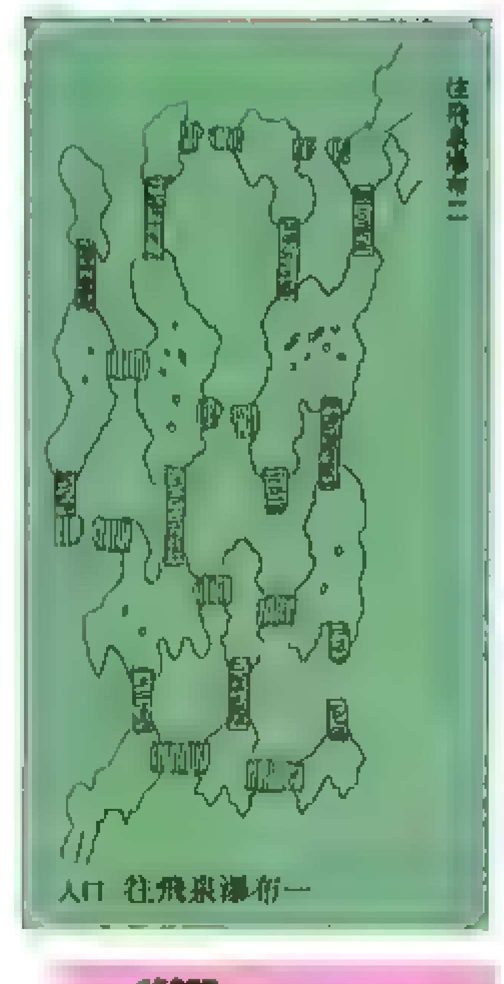
Solution



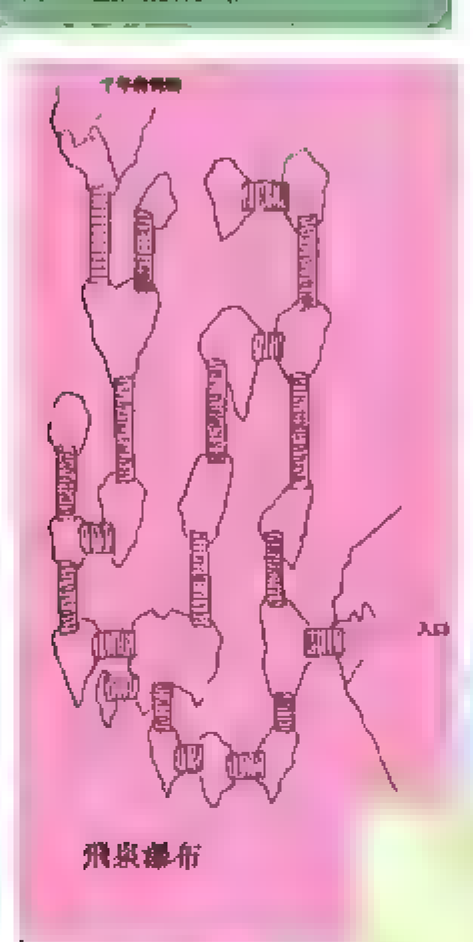
一座八角形巨大建築，寶物破天鎚則置於塔頂。首先到達的是金神殿，經由A→I→J→M門的順序來到了木神殿，然後由F→I→L通道前往水神殿；隨後由A→B→C→D傳送點通往火神殿。來到火神殿後，依序通過A、J、K、L門後前往形神殿；在形神殿中經由傳送門A、H、Q到達侯神殿，之後走出候神殿的迷宮後，來到生神殿，依序通A、E、G的傳送門後來到塔頂，在石像下找到破天鎚，拿到破天鎚後，寶塔便消失不見了，接著便循原路回到岸邊乘船到澶州島。



澶州島







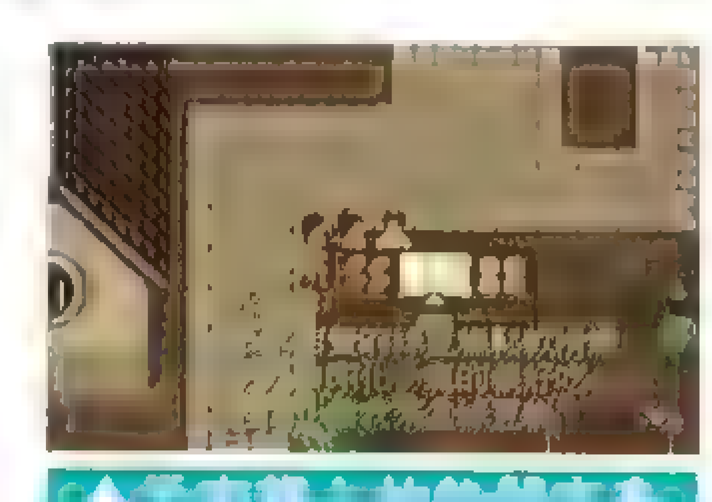
通過飛泉瀑布，沿途拾獲倚天神劍、降魔珠與花影護腕，在一片森林裡發現千年蜘蛛精，將其打敗後便得到千年蜘蛛絲，從原路折回後乘船往中原出發。

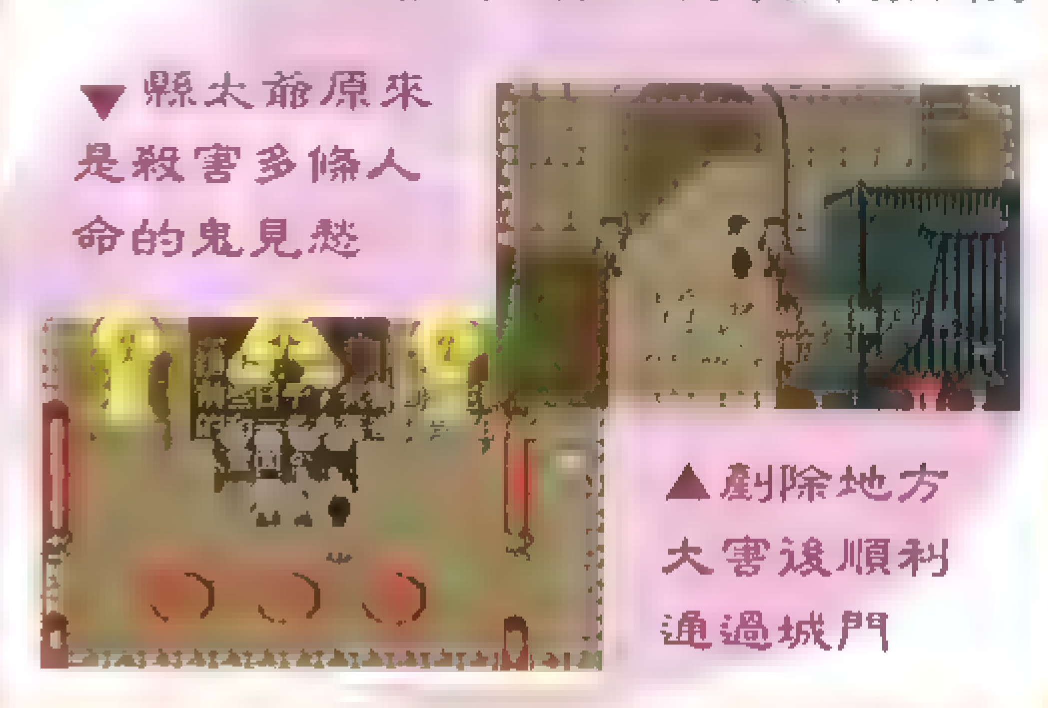


踏上尋寶路 發現真相了

來到中原，由平南鎮碼頭上岸，本想直上崑崙山，但守城的官兵卻說要有縣太爺的通行證才可出城，眾人只好先在鎮上逛逛。逛著逛著，來到西北方的城牆下，發現有兩、三個小混混正在欺負一位弱書生，眾人上前相救，打跑了混混，該書生再三道謝後，卻勸大家快離開本鎮，因為被打跑的趙公子正是縣太爺的寶貝兒子。

當眾人正欲離開時，一群捕快把眾人抓到衙門，縣太爺不分青紅皂白就把大家關到牢裡。在牢裡從弱書生的口中得知，他家原是經營米店的生意，在本地也小有名氣，後來其父結識了本鎮大富人朱員外，於是便和朱員外的千金朱茵茵定情，豈料一場大火意外，把他家多年的產業完全付之一炬，後來家人也相繼去世，只剩下他孤伶一人。朱員外見他一貧如洗，也不准朱姑娘再與他往來，而將朱姑娘轉而許配給趙公子。但朱姑娘早已心許於他，抵死不從，於是趙公子就懷恨在心，處處找他的麻煩…。此時，牢房外來了





▼縣太爺原來是殺害多條人命的鬼見愁

▲剷除地方大害後順利通過城門

一個捕頭直呼紫若為大小姐，原來此人是當年徐福的手下鐵捕頭鐵三，為了報答徐福當年的提攜之恩，決定放眾人出去，鐵三並說道，他已有證據證明縣太爺是當年轟動京城殺害三十六條人命的鬼見愁所喬裝。而根據調查，他們今晚可能會有所行動，於是眾人便兵分二路在鎮上探查。

少游等見朱員外家大門沒關，便進入一瞧，一進入便看到鐵捕頭和窮書生吳念祖昏倒在地，鬼見愁和趙公子正挾持住朱員外一家人，要脅朱員外把金銀珠寶都拿出來，否則將殺其家人；此時少游等衝入和兩惡徒大戰，消滅鬼見愁並得到火龍珠。經過此一事件後，朱員外也不再反對吳念祖和朱茵茵的來往。此事告一段後，三人便從平南鎮西北方往崑崙山上走去。

崑崙山上

到了崑崙山上，原本掌門人拒見眾人，經少游拿出紙扇請小道士代為轉交給掌門後，才得以見到掌門人向天行。向掌門知道少游等的來意後，便要眾人通過崑崙劍陣才肯將水上飄出借，少游等毅然接受闖陣。經過一番辛苦終於打敗七位道士，破了崑崙劍陣。正當向掌門向大家賀喜之時，紫若突然昏倒。向掌門替紫若把脈後說紫若只是體力不濟，暈倒過去，請少游、猿兒放心。眾人把紫若扶到客房，向掌門在為紫若仔細把脈後，向少游賀喜，說他將做爹了。



▼一行人終於到達崑崙山

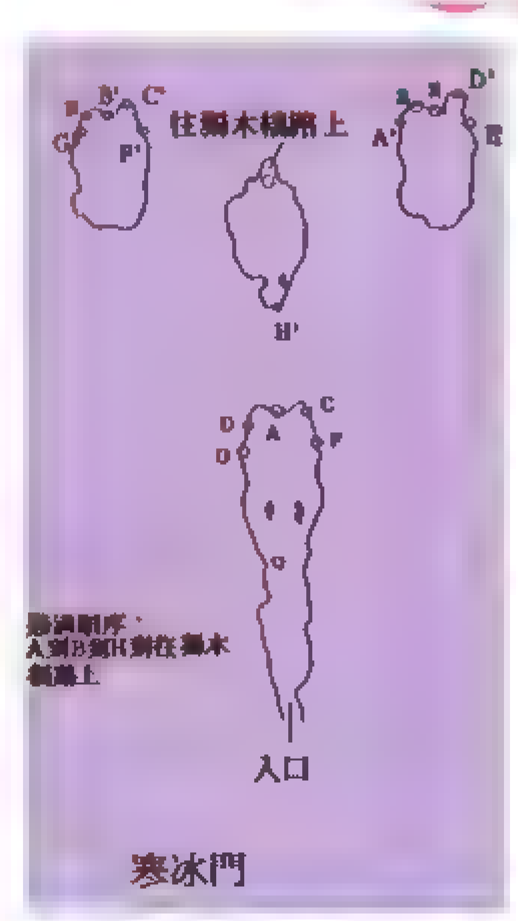
▲崑崙殿內的神像

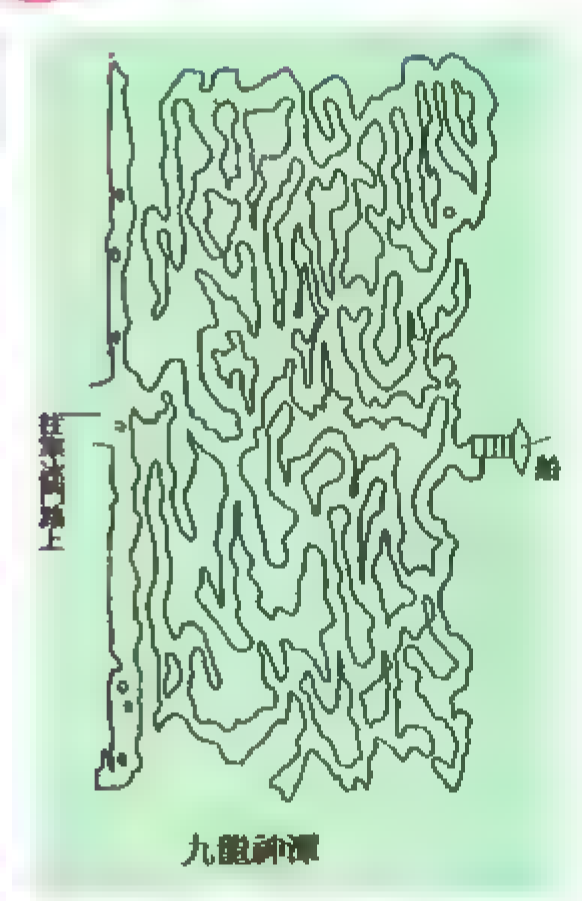
少游被這莫名的喜訊驚嚇不已，而向掌門先行離去後，少游便請猿兒先回房，自己有事要跟紫若談談。在少游詢問之下，紫若一邊哭泣一邊述說在怨女湖所發生的事，少游聽完後，責怪紫若不該隱瞞這麼久後才說出，並表示一定會對她負責，倒是紫若知道少游與丹鳳自小青梅竹馬，竟善解人意地說想把小孩生下後獨力扶養；少游感動之餘說自己不是忘恩負義之人，一定會好好照顧她們母子倆，於是紫若說願意與丹鳳共事一夫，當晚少游就留下陪紫若過夜。

隔天一大早，少游辭行前去蓬萊山取藥，紫若原來執意要跟，但少游不肯要她留下來好好靜養，把身體照顧好，等取到靈藥後，再回來接她。向掌門履行約定將水上漂借與少游，少游從向掌門手中接過水上飄後，便帶著猿兒離開崑崙山往平南鎮碼頭走去，乘船前往蓬萊山闖關。



九龍神潭、寒冰門





在前往蓬萊山一路上發現不少草藥，加上買了不少補充體力的物品，所以很順利地通過了九龍神潭，來到了寒冰門的入口。入口處駐立著兩隻鎮獸，往前走看到有五扇被冰雪覆蓋著的門，選擇右邊第一扇門進入後，便來到另一個有著五扇門的地方；接著再選擇右邊第一扇門進入，就來到了神像

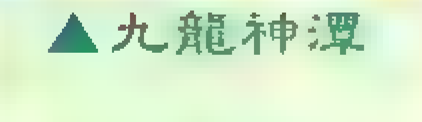




的入口處，其後有一扇冰門，被冰門擋住而不能通過，少游取出破天鎚將其敲破，便到達下一個關卡獨木橋。在寒冰門可拾獲達摩神腕與干將寶劍。



▼寒冰門



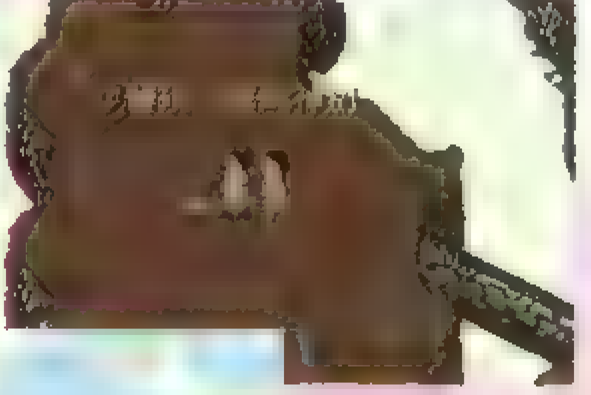
▲九龍神潭

▶看我破天鎚的厲害



獨木橋

只見峭壁上有許多巨木做的橋，峭壁下白雲朵朵。沿路拾獲不少寶物，計有寒武神劍、寒冰護腕、盤古寶刀與玄武護腕。花了不少時間走到出口後，只見前方道路僅爲一斷橋，根本無法通行，於是少游便取出千年蜘蛛絲灑下，只見蜘蛛絲化成一條細線連接斷橋兩邊，兩人便走過線橋，前往下一關過天梯。



▼千年蜘蛛絲果然堅韌無比



▲在獨木橋發現寒武神劍

過天梯、山中山、龍虎天將

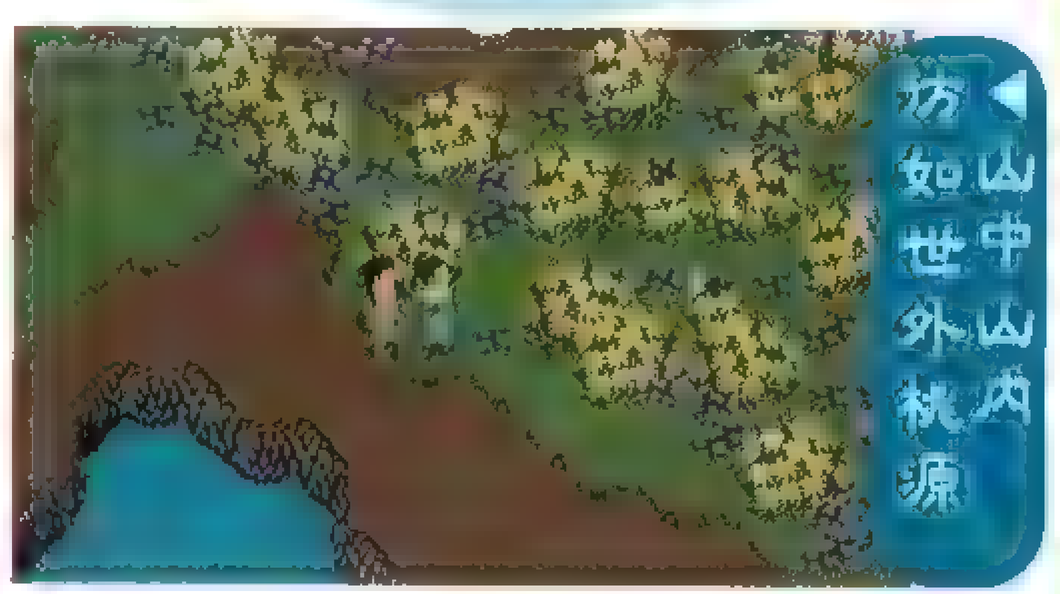


少游與猿兒兩人一路往山上走，沿途發現一寶物－玄武寶甲。到達山頂後發現，原來蓬萊山上山中有山，峭壁與山中山間隔著雲河，於是兩人走到一峭壁與白雲連接處，遂拿出水上飄，便可在雲上飄行。到達山中山入口處，兩人走入山中，看處處花團錦簇，宛如世外桃源；來到半月居門口正想進屋，只見龍虎兩位天將擋路，兩人費了九牛二虎之力，終於將龍虎天將打敗，過了這令多少想取仙藥之人喪命的關卡。

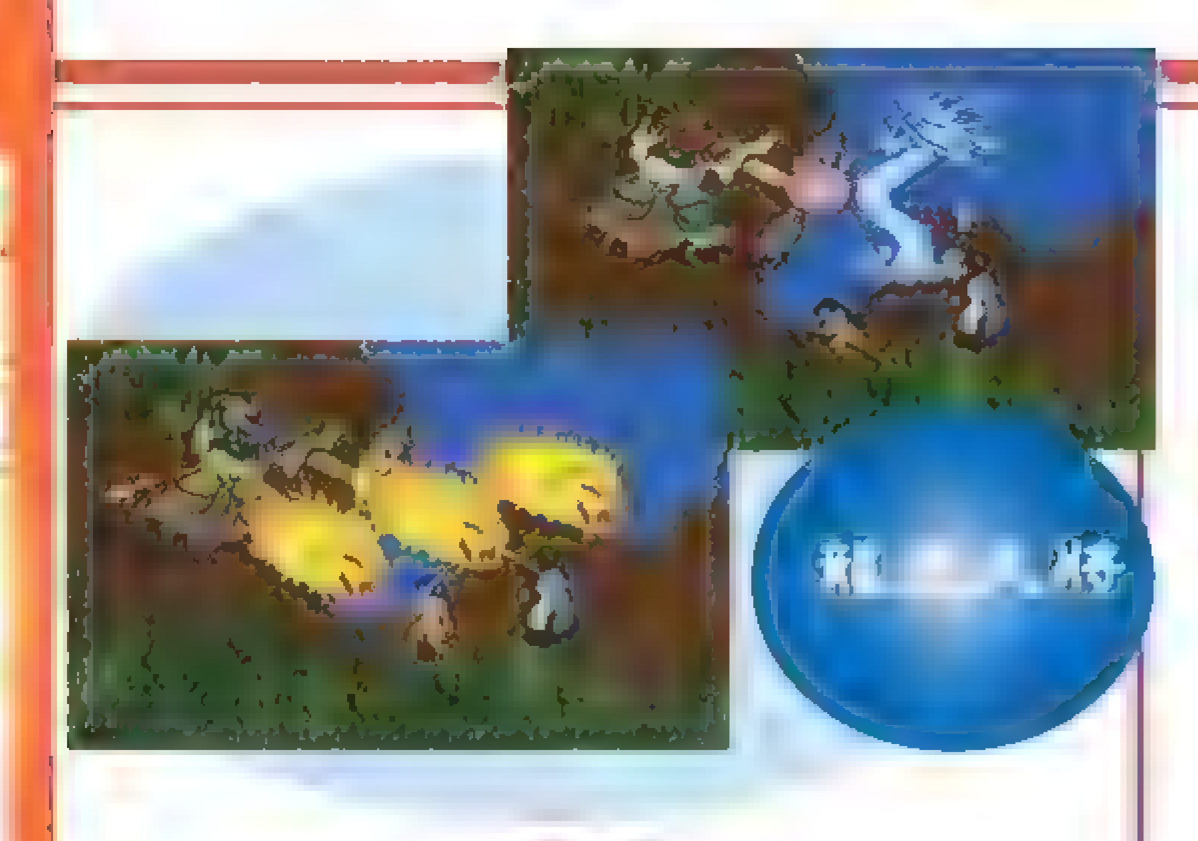


▼山中山入口

▲使用水上漂到處蹓躂蹓躂



◀山中山內彷如世外桃源



半月居

進入半月居，半月老人已在煉丹爐旁等候少游多時了，原來他已足足等了一百年，今天終於有人過了他所設的五個關卡，此等英勇過人之人，理應得到這長生不老靈丹，於是把靈藥交給少游。少游取得靈藥並未馬上服用，引起半月老人的好奇，於是向少游問明原因，少游說取仙藥是爲了給賢明的秦始皇帝服用，半月老人在感動於少游的忠心後，另贈送一顆月龍球給少游，並囑咐少游應快快趕回，因其身旁的至親之人近日恐有劫難；若不趕快回去，將會延誤時機而遺憾終身。說完就帶少游和猿兒到半月居後面，並贈與少游由千年鳳凰幻化而成的飛天神鷹，這隻神鷹日行千里，不僅可以載少游他們到任何地方，還可馬上載他們回無憂鎮。少游和猿兒在拜別半月老人後，就乘著飛天神鷹離去了。



▼老人贈與飛天神鷹

▲設下五難關的半月老人

▶乘神鷹返回優寧山莊

涂大人府第

▶大人、小孩無一倖免全慘遭魔手

◀師父慘死，少游傷心不已

回到寧優山莊，發現山莊內空無一人，卻在大廳中發現師父的屍體，少游忍著悲傷，發誓要替師父報仇，突然想起丹鳳師妹爲何也不見人影，難道…於是四處找尋師妹的下落，無意間卻在師父的屍體旁發現了日龍珠，將七顆龍珠合璧後，只見七顆龍珠化成一把龍珠神劍，少游拿起神劍繼續找尋師妹下落，出了山莊見到鎮上死屍遍地，大人、小孩無一能倖免，引起少游心中怒火燃燒；最後少游和猿兒走進土地公廟前的徐大人宅邸，一進大廳只見向天行挾持住徐福和紫若，正在等待少游的前來。



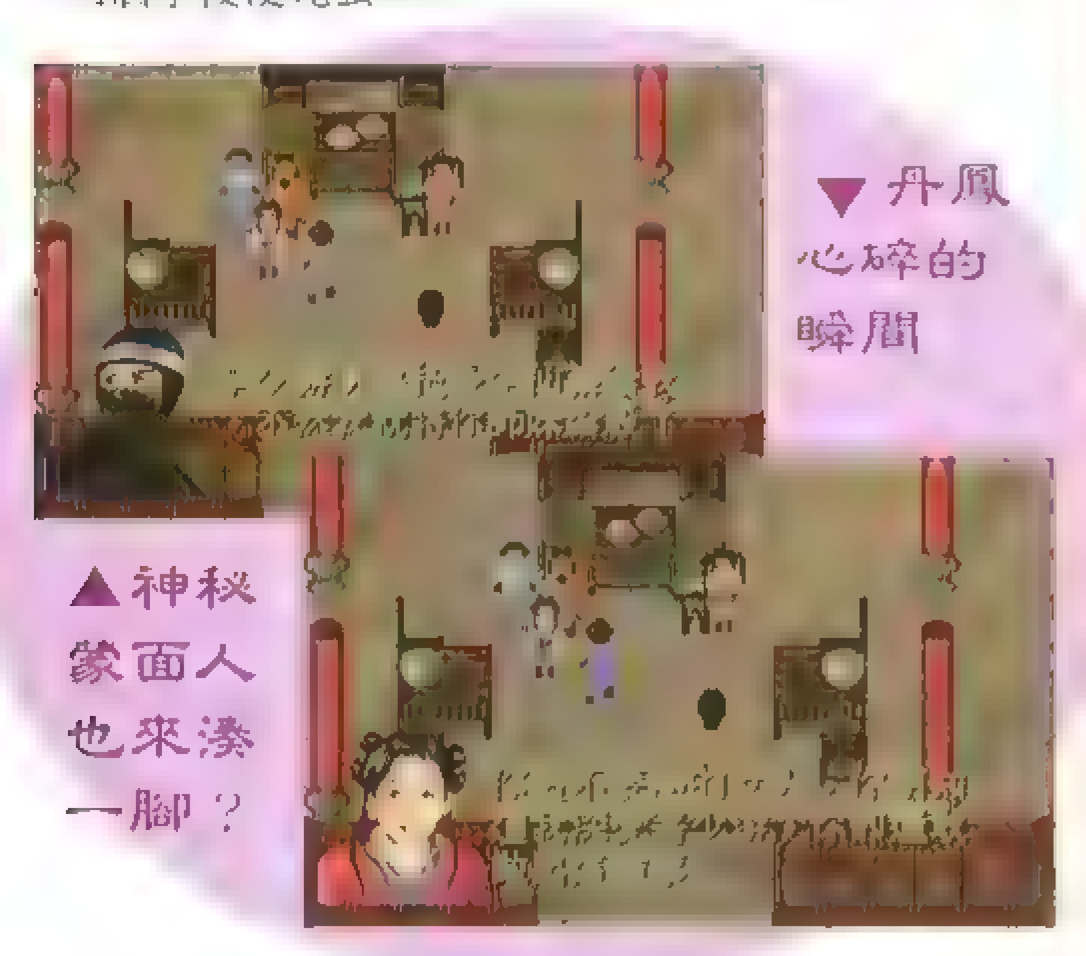
向天行終於露出邪惡的本性，要少游將靈藥交出，否則將殺了徐福父女。

少游試著對向天行動之以理，說明仙丹是要給行德政的秦始皇服用的，且向掌門身爲崑崙派掌門，豈可爲了一己之私而將仙藥佔爲己有？向天行反而仰天長笑，並要少游向徐大人求證，秦始皇乃是勞役人民無數的暴君。少游在得知一切眞相後恍



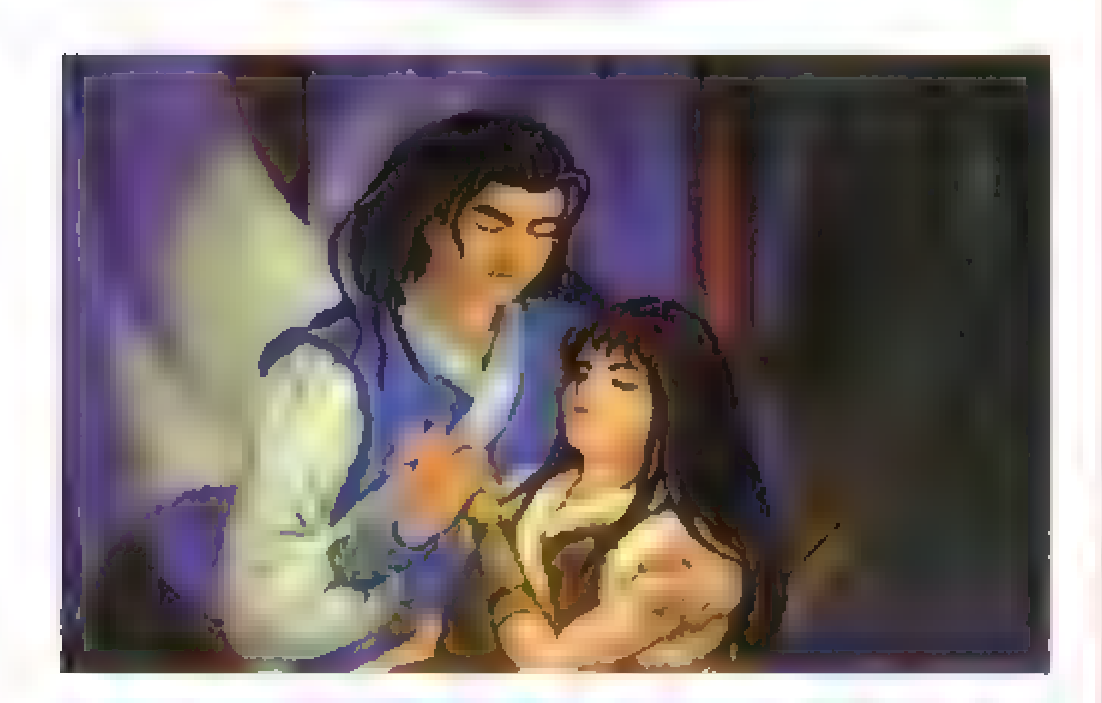
然大悟，原來自己是徹底的被人利用了，連徐大人也是為了貪圖榮華富貴而欺騙了大家。少游心裡感到無比地難過，而紫若呢？了解到自己的父親竟是這種人之後，也感到徹底的絕望…。

少游正在猶豫是否該將靈藥交出時，說時遲那時快，一個身穿黑衣的人挾持住丹鳳從旁而入，並要脅少游把靈藥交給他，否則將殺了丹鳳；而向天行這時更威脅少游，若不把仙藥給他，則他與紫若肚中未出世的小孩也別想活命。丹鳳聽了之後肝腸寸斷，聽不進紫若與少游的解釋，認定是少游背棄了她。就在這一團混亂之際，徐福突然衝出，搶走少游手中的靈藥，並將其揉碎，向天行見狀，憤怒地發出二掌分別擊斃徐福和黑衣人後，再朝少游發出一掌；此時猿兒見狀奮不顧身地衝出擋下掌氣，身受重傷的猿兒，躺在少游懷中說出猿--愛--游--三個字後便死去…。



▼丹鳳心碎的瞬間

▲神秘蒙面人也來湊一腳？



向天行見苗頭不對，欲轉身逃跑，但怒火中燒的少游、紫若、丹鳳三人拾起武器，追出合攻向天行，經過一番苦戰，終於殺死這萬惡不赦的大魔頭，報了深仇大恨，只可惜惡人雖已死，親人不再回。



在經歷此一事後，丹鳳感嘆愛人變節、紫若為了償還父親的罪過，各自離開了這個傷心地，而少游為了情為了愛，再度踏上險惡的江湖…

敢問蒼天若有情，手持莫邪向天行，先取寒冰去九毒，還將人乙換七星…





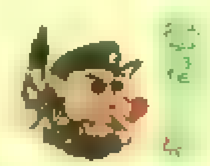
話說遊戲人人會改，但巧妙各有不同，溯及本欄初開之時，曾有多位擅長PCTOOLS之奇人異士發表修改心法，雖被以正統派自居的「打死不改派」視為邪魔歪道，但也因而打通不少玩家任督二脈，進而將遊戲練至最高層境界，一時之間傳人滿天下，其功德可稱無量，後有玩家破關不循正途，專找西窗寄與程式設計師作對，偶遇BUG指引而直入桃花源，遂誕衍發意想不到的奇遇，其行徑最為飄逸，至今更有人覺得多途巧徑，以按鍵密技造福人間，彈指之間頓時神功大成，論其化境，此法可謂最高，然綜此無量、飄逸、最高之作，廣開遊戲之坦途，此為秘技偵蒐營之願，亦為玩家之福也！
若有意者，即日起修書一封，若得榜公佈，則功德無可限量，聊以稿酬敬之，方法如下：



軍餉350元，另贈雜誌　期



軍餉500元，另贈雜誌　期



軍餉700元，另贈雜誌　期



軍餉900元，另贈雜誌　期



軍餉1200元，另贈雜誌　期



格鬥羅神

隱藏人物使用法

●何建鋐



在人選擇畫面中，同時按下K和I，就可以使用兩位隱藏人物。







公路爭霸戰(INTERSTATE 76)

過關秘技

●田鈞元

在遊戲中按下CTRL&SHIFT&打下"GETDOWN"後，敵人會攻擊你，等到你死了，就可以到下一關。

農莊殺人魔(REDNECK RAMPAGE)

完整祕技

●朱允中



RDALL	所有武器和恢復健康
RDCLIP	TOGGLE CLIPPING MODE
RDDEBUG	TOGGLE DEBUG MODE
RDFUCKNGOXYY	跳關，X代表大關卡，YY代表地圖上某一方位
RDWEAPONS	取得新武器，包括火箭砲和AK47
RDMONSTERS	怪物一次消滅或顯示出來
RDRATE	顯示畫面更新速率
RDSKILL#	轉換技巧難度（1-4）
RDUNLOCK	TOGGLE LOCKS
RDELVIS	GOD MODE
SHOWMAP	顯示地圖
RDGUNS	所有武器
RDINVENTORY	所有儲備
RDITEMS	所有物品
RDKEYS	所有鑰匙





POD
小祕技

●張淑玲

在遊戲中鍵入以下指令

LABEL	可得到每輛車之駕駛者名單
RETRO	可得到後方之視野
GARAG	修理賽車所有受損之地方
MAP	地圖顯示，再按F9可見到別的對手於地圖中之位置



亡[illegible](MDK)
暗殺大法

●張淑玲

在遊戲中先按F1 Help screen再鍵入

healme	給您全滿之生命
ineedabiggun	Gatt之力量增加
tornadoaway	Twister之力量增加
holokurtisfun	Decoy之力量增加
iliketolob	Mortar之力量增加
nastyshotthanks	導向飛彈之能量增加
kill	自殺

再鍵ENTER便可重新進入遊戲，但是在每一個相同LEVEL中，每個秘技只能用一次。



血祭(BLOOD!)
滿天飛血大法

●血影殺手

以下密技適用於Blood Shareware 00.99b以上；試玩版僅提供6種武器及一個大關。

在遊戲進行中按“T”，等螢幕左上方出現游標後，再輸入密碼

RIOT	取得武力增強器
NOCAPINMYASS	無敵模式
CAPINMYASS	關閉無敵模式
MPKFA	無敵模式
IDAHO	武器、子彈全滿
GRISWOLD	防護罩全滿
EDMARK	自殺
TEQUILA	使用雙槍
JOJO	酒醉模式
SPORK	提高體力到200
ONERING	隱形模式
MARIO	跳關
MCGEE	自焚
HONGKONG	彈藥全滿
STERNO	瞎眼罩
CLARICE	獸眼模式



[illegible]賽車(Street Racer)
賽程選擇法

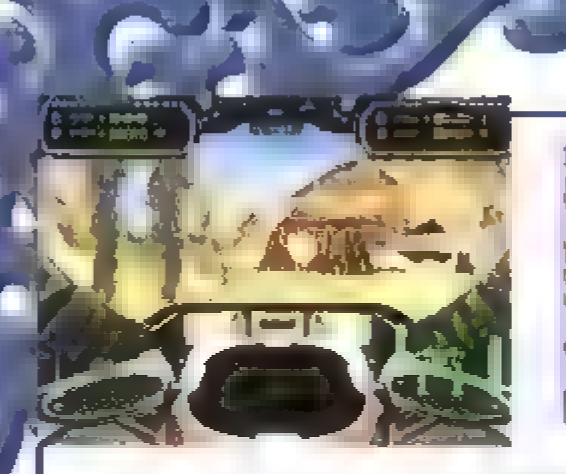
●張淑玲



進入GAME OPTIONS，“Cup Password”選項中輸入以下密碼便可得到以下結果

RTAFIK	銀杯賽
NEJATI	金杯賽
DOUGAL	白金杯賽
TURGAY	可選LEVEL





殛龍(G-Nome)
超完整秘技

●暴暴龍



用ctrl+8-ctrl+6以引起車輛或建築物一連串的自我摧毀

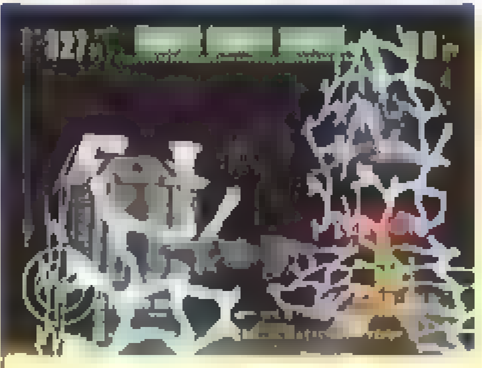
用ctrl+6-ctrl+8取消摧毀

按ctrl加空白鍵，可以將你車輛中所有的乘客丟出

進入遊戲主選單畫面，按ctrl-F1，鍵入以下指令

Redtop Trod(在遊戲中可按ctrl-I)	執行任何任務
Had A Nude On(在遊戲中欲鎖定目標再按crtl-F)	無敵模式
Rotted Drop(在遊戲中欲鎖定目標再按crtl-B)	攻擊目標
Half Libel	遠距離的射擊
Brass Clue	使用大量彈藥
AMere Fart	開／閉座艙
Oh No!Less Japan	獲得加農砲
Horny Elk Leer	加大雷達掃瞄範圍
AScramble On	用滑鼠拉出矩形，區域內的圖即成為你的桌面背景
Chaste Coed	玩遊戲的最後一關
Dunk It Here	瀏覽遊戲美術設計者
Mother Mourn Us	瀏覽電腦程式設計者
Swiss Throat	在4大關的6小關，進入魔克的堡壘
OArge	進入訓練模式
Range Goes Gory	啟動自由模式、無敵、無限制的雷達傳輸器…等







只要在片頭動畫過後的選單中先打小寫的n，再按一下空白鍵，接著輸入下列密碼，即可啟動密技。（密碼輸入時，螢幕會顯示您輸入的字元，若該組密碼輸入正確，則螢幕會回應您一段相關的句子，告訴您該密碼啟動成功）

■ 下列密技在任一選單都可啟用：

HAPPY - 刀槍不入的無敵狀態

BLAST - 所有武器無限

EMPTY - 敵人不會向你攻擊

POWER - 同時啟動前三項密技

PILOT - 無重力狀態

FREE - 不礙擁的穿牆模式

AMMO - 所有武器彈藥全滿

BOX - 所有物體以目標方框框住

RESET - 所有密技取消

■ 下列密技在主選單(有Exit選項的畫面)才可啟用：

MOVIE　可觀賞本遊戲所有動畫

BUGZ　觀賞「飛蟲騎士」預告精彩動畫

PHOTO　幻燈片觀賞

DB1 到 DB9　直接跳到一至九關

■ 最終密技：

進入 Configuration 之 Input Device 選單，然後按 Alt-n，就會在主選單的 Resume Mission 中幫您產生 2-9 關的八個存檔，以後一進入遊戲就可任選一關開始執行任務。



超時空英雄傳說3 超終極秘技

●楊鐵

祕技啓動方式

(1)在戰鬥戰場時按 [ESC]鍵，出現主選項視窗。

(2)同時按 [Ctrl]+[Alt]+U+J 這四個鍵，會出現輸入 PassWord 的視窗。

(3)此時輸入 860420 後按[Enter]鍵，此時 Debug 模式啓動完成。

各鍵功能如下:

[F10]:叫出一般選項視窗，共有 12 個選項。

1.Save Man Location: 選了後會要求輸入檔名，由檔案內可知敵我雙方訊息。

2.DebugAutoSave: 遊戲除錯資料自動儲存。

3.Display Location: 可以展示地圖座標。

4.Display Memory: 可以展示記憶體使用狀況。

5.Get Object:取得物品。

6.GetMoney: 可以得到金錢，但別太貪心，數字輸入太大會爆掉。

7.Save Treasure Location：將寶物的位置存起來，按此個選項後，你可以輸入一個檔名，輸入完畢按[Enter]後，程式會將現在所在這一關所有寶物的座標存到你所輸入的檔名。(配合第3選項，你就可以得到所有寶物了！)

9.Event：事件旗標。

10.Hard: 遊戲難度。

11.Player Publicvalue: 女主角的感情數。

12.Exit：離開一般選項視窗，回到遊戲中。

[Alt]+V:將滑鼠游標移到人物位置，按 [Alt]+V 可以打開個人選項視窗，功能如下:

*a. 從第1到第9選項是更改各人屬性值，如HP、MP…等。

*b. 10和11選項絕對不要更改。

1.HP	2.MP	3.SP	4.StrikeBack
5.Attack	6.Defend	7.Fening	8.Tactics
9.Exp	10.Mode	11.Type	

12.SkillValue：更改技能值。　13.(X,Y)

14.Item: 得到物品，輸入物品編號，即可取得該物品。　15.Exit: 離開。

[Alt]+R　同時按下後，移到指定人物上，會使我方行動過的人能再度行動。

[Alt]+T　同時按下後，移到指定人物上，會使敵方行動過的人能再度行動

[Alt]+E　同時按下後，移到指定人物上，能操作非我方人物。

[Ctrl]+A 同時按下後，移到指定人物上，能施展所有的魔法或劍術。

[Alt]+A　不指定時同時按下

[Alt]+A，展示版本訊息。

[Alt]+C　抓圖。

[Alt]+N　直接過關。

[Del]　將滑鼠游標移到目標位置，按 [Del] 可將該目標殺掉，注意殺掉某些目標可能會造成任務失敗或任務完成。

在空地上壓下 [Ins] 鍵可以喚出人物。

[Ins]: 叫出人物或怪獸，叫出來的角色可以是我方，也可以是敵方。

按[Ins]會出現一選項視窗，該視窗有如下功能:

(X,Y)　：人物的座標位置。

1. Embatter = Player ：叫出角色是屬於那一方。選此項會再出現一個子選項視窗，讓你選擇叫出的角色屬於那一方。

0.Player　：我軍
1.NPC　　：中立
2.Enemy　：敵軍
3.Boss　　：敵軍大頭目
4.NPC1　 ：中立軍

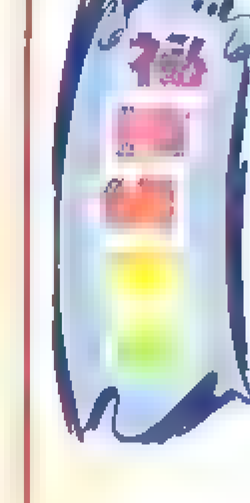
2. ArmID　：叫出那一個角色，輸入角色編號就可叫出你想要叫的角色。

3. Mode　：不要更改。

4. Type　：不要更改。

5. Dir　：叫出的角色面向那一個方向。

6. Exit　：離開。





杏林也瘋狂(Theme Hospital) 完全秘技

●朱允中

1. 在FAX SCREEN鍵入7287再按鍵綠色鍵可玩老鼠關
2. 在FAX SCREEN鍵入24328再按鍵綠色鍵可啓動作弊模式然後再
   a) 按shift + C可得$10000
   b) 按CTRL + C完成現有研究工作
   c) 按F11排名變成最後一名
   d) 按F12這關立即得到勝利
   e) 鍵HOSPITAL-L?(?可鍵任何一關)跳關秘技



企劃製作
福旭國際股份有限公司
銷售發行
天堂鳥資訊有限公司
QQ三國志
大盜之行也 天下圍攻
領銜主演
挑戰您的IQ
曹操 劉備 孫權
RPG+策略+大富翁的新類型遊戲



天師
鍾馗
笑問世間誰為人傑
豪論三界孰是鬼雄
行遍萬里江湖
蕩盡四海狂魔
華麗的3D魔法
巨大的召喚神獸
多得讓你目不暇給
最具表現力度的戰鬥界面
喜歡RPG的玩家絕對不能錯過
天堂鳥資訊有限公司

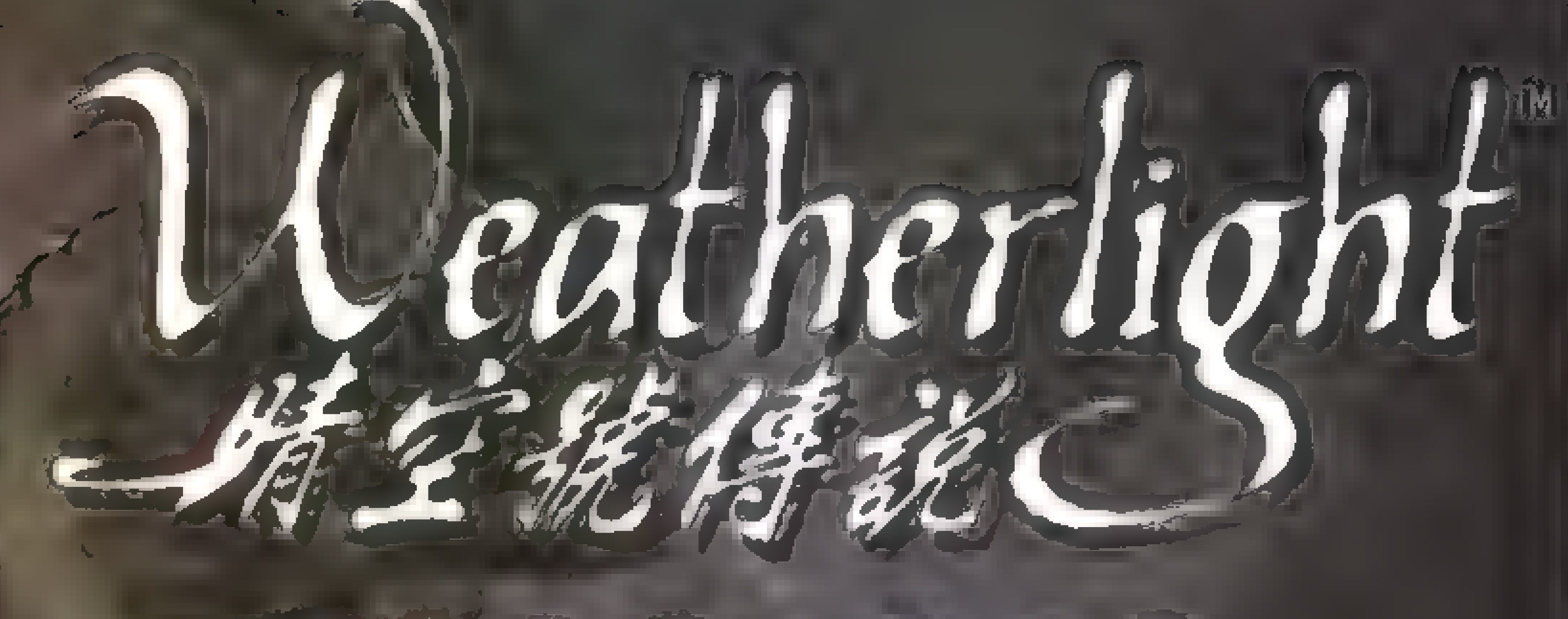

七英雄外傳
王者之師
將七英雄的故事的舞台
換到古代中國
並且
繼承了前作畫風精美
情節曲折的特點
還有華麗的過場CG
採用回合制戰鬥系統
640*480*256色的高解析度模式
讓你充分感受一觸即發，充滿臨場迫力的戰鬥快感！
國際股份有限公司/ 大宇資訊有限公司


瘋狂醫院3
美麗大戰
FIGHT FOR BEAUTY
讓我們一起塑造更完美的自信!!
這是一場最美麗的戰爭!!
有趣創新的課程，讓你自由雕塑出最佳女主角。
多樣的劇情變化，使你與女主角們達成最貼心的互動。
精彩絢爛的3D人物場景造型，猶如實境般的夢幻場景。
高解析640*480 256色精緻3D畫面。
近期推出!!
精訊資訊有限公司
COPYRIGHT © 1997 KINGFORMATION CO., LTD.
http://www.kingformation.com.tw


俠客英雄傳3
TM
創新的中國傳統
俠情RPG 遊戲
經典之續篇鉅獻
鐵定七月
隆重登場
精訊資訊有限公司
COPYRIGHT © 1997 KINGFORMATION CO., LTD
http://www.kingformation.com.tw



MAGIC
The Gathering
魔法風雲會
晴空號傳說中文版
內容精彩 包羅萬象 6月25日隆重
未演先轟動的＜晴空號
遠古的力量又有什麼
還有1997年國家代表選拔
＜晴空號傳說＞
尖端出版
魔法風雲
Wizards of Coast, Magic:Th


Weatherlight™
晴空號傳說


SRPG史上經典巨作．徽波97年度最佳獻禮
華麗細緻的人物場景．緊張激烈的攻防戰鬥．高潮迭起的故事劇情
練功狂的聖地．戰術迷的樂園！
聖戰英豪
Lord Of Sword
徽波軟體
軟體世界
智冠科技股份有限公



三國演義 貳
如史詩般恢宏壯闊的
歷史策略遊戲
軟體世界
智冠科技股份有限公司
一部血淚交織的
三國英雄奮戰史！
故事演繹氣育山河，
戰鬥場面宏偉的
中文戰略RPG！
640*480 256色高解析度的畫面
部隊種類繁多，每種部隊都有不同的特性與優缺點
各種不同的陣法變化，在不同的地形和不同的攻擊目標有不一樣的效果
三國英雄傳


水滸傳
中國史上最痛快淋漓的一次造反行動！
令人又愛又怕又無法抗拒的俠盜生涯！
「敵人正在商量大計，偏巧我方正在偷聽！」
軟體世界
智冠科技股份有限公司



可知九紋龍史進如何痛擊少華山三匪又戲劇性的與匪結爲摯交？
又知花和尚魯智深怎樣施巧計嚇退強娶民女的小霸王周通？
到底豹子頭林沖慘遭花花太歲高衙內陷害之後要如何復仇？
究竟那些被誣陷逼迫的好漢們是怎麼不得已的走上梁山、落草爲寇？
搖搖欲墜的朝廷，揭竿吶喊的老百姓，
就讓他們以數場精彩萬分的戰鬥來決一勝負！

【敵人之智慧】
敵方將有不少好手將沿路以強大武力阻[illegible]聰明的敵人會自動決定採主取動攻勢或在原地不動，並會伺機待在防[illegible]好的地形上，攻擊時會先攻[illegible]的單位並會挑選最大射程[illegible]下埋伏點等候∕伏擊[illegible]

大伙正與官兵[illegible]之中。

【遊戲之類型】
戰略角色扮演可自創不同的[illegible]性偏之主角人物加入梁山好漢之行[illegible]

【遊戲之畫面】
以640×480之顯示模式[illegible]大型[illegible]有[illegible]場景，包括[illegible]不同的地形對戰情[illegible]的影響，而且地物將依所發出的招式發生破壞情形，十分逼真。

【遊戲之戰鬥】
3D立體戰鬥畫面，在過場動畫後[illegible]因事件發生而立刻於當地開始戰鬥[illegible]武術有範圍不一的氣功及數十種[illegible]必殺絕技，有組合數套攻擊動作的[illegible]技，二人以上合力攻擊的合體技還有反擊集氣，回復等絕技。不同武術可[illegible]有鮮血四濺或不支倒地之視覺效果

【遊戲之進行】
玩者將可以[illegible]的伙伴入伍[illegible]並[illegible]梁山[illegible]大[illegible]水滸傳中每個由天正地煞托[illegible]的好漢都有其獨特的[illegible]身出[illegible]及造型[illegible]不同的[illegible]件，如消滅敵方一定比例單位數、消滅[illegible]或到達某地點等以決定是否過關。

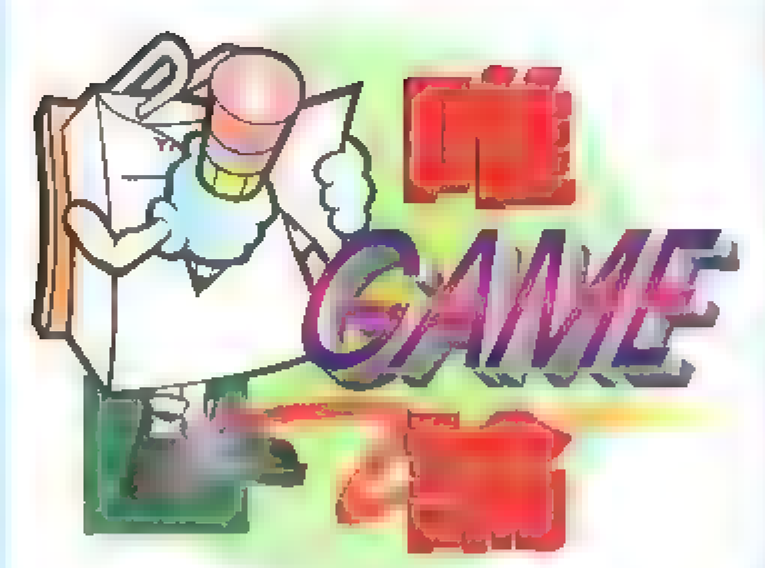

本遊戲禁止十八歲以下購買
金瓶梅
之偷情寶鑑
李瓶兒
李嬌兒
春梅
潘金蓮
古色古香、男歡女愛
的艷情養成H－GAME
♥八年間培養西門慶成一完美男子漢，
以娶得十位美嬌娘的養成冒險H－GAME。
♥必須擊敗多位超級情敵，並深得女人心的男子
才能得享非常人之幸福。
♥眾女皆有其傾心所好及個人特殊事件，
並有熱戀度、忠誠度、受孕成功率、
吃味值等屬性。
♥以潘驢鄧小閒五要素，決定西門先生之
偷情成功與否，一個真正的花公子得注意
氣質、魅力、持久力、爆發力、浪漫、
金錢及口才等各種數值。
♥西門先生的養成活動有逛青樓、混賭場、
上剃頭攤、泡澡堂、造橋舖路、
讀書[illegible]、練武等。
♥多種丹藥助成花花公子大業，有火山神灰、
氣質增肩、四大天王藥膏、八面玲瓏鏡、
禮貌口香糖等。
軟體世界
智冠科技股份有限公司

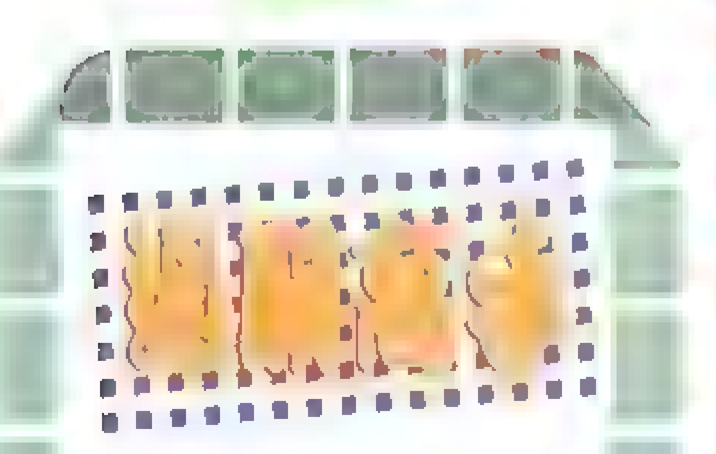


FULL TILT!
PINBALL
超速的快感！火爆的音效！
狂奔的分數！致命的吸引！
另類超擬真彈珠台遊戲，瘋狂上市！
給您無限歡樂！
歡樂彈珠台
SOFTWORLD
軟體世界
智冠科技股份有限公司



這回你將扮演壞壞的魔族，
殺盡偽善的人類勇者！
顛覆傳統故事巢臼，
重新詮釋正邪定義，
給您另類的遊戲心情！
GAMEONE
大魔王物語
Beelzebub
軟體世界





給新上任的菜鳥艦長記得在自動導航進行遠程躍進前把武器系統關掉（按W鍵），否則您只會在躍進門前面打轉。此外，一開始時最好先在地球和月球星區晃蕩，『理論上』在這兩區不會有敵對武力侵入，可以在這裡練習一下行星間導航和武器系統的操作；遇敵時記得啓動PTA系統和升起護盾（其實護盾平時就可以開著了）並維持高速機動，攔截機是很好的防衛兵器，不過別忘了在躍進時把它們帶走，而且它們在返航之後需要一段時間才能準備完畢再次出擊…最後，祝各位武運長久，咱們GALCOM總部見







尚待補完的科幻大作

若要提到『星戰3000AD』（Battle Cruiser 3000 A.D，往後簡稱BC3000）這個遊戲，它本身的傳奇恐怕要比它本身更引人入勝。據說它共發展了七年之久，發行公司也不知換了幾家，一直拖到發行前夕遊戲本身還未完成，最後TAKE2主管部門還請來警衛把計畫領導人兼主程式師Derek Smart架走以免他阻止公司取走硬碟中的資料…，而當遊戲發行上市之後，果然如Smart所料的BUG滿天飛，在許多玩家的電腦上根本不能執行，因此TAKE2和遊戲本身在各電腦遊戲評論雜誌與網際網路上都遭到了嚴厲的批評與指責，以BC3000開發過程與發行所遭到的波折來說，在電腦遊戲界不但是空前，大概也可說是絕後了。

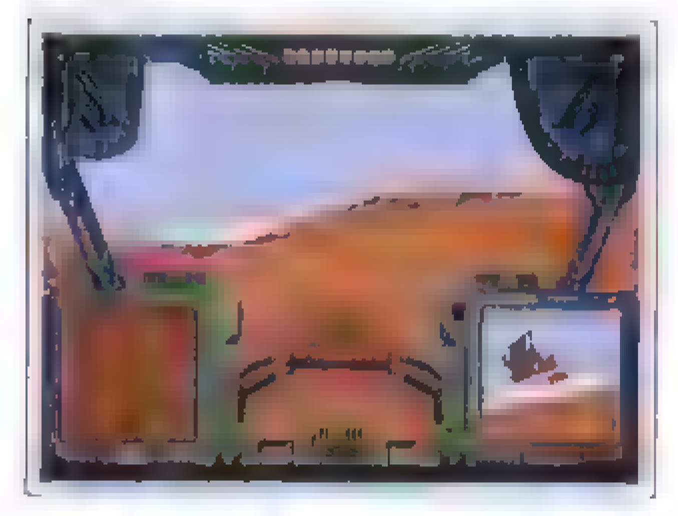
事隔數個月之後，BC3000終於也在國內由英特衛多媒體代理發行，託晚了這幾個月之福，遊戲本身即附有C4版本的更新程式，和從C1開始的歷代更新版本相較之下，國內的玩者很幸運的可以玩到BUG要少得多的版本。然而C4還不是真正的最終版，目前筆者已經拿到C5版更新程式、C5版的再更新程式第一版和第二版，這幾個版本都分別更正了數十到上百個BUG，待更正的BUG還是未知數，最糟的是每次更新之後舊的進度檔都不能再使用，再加上TAKE2隨遊戲發行的手冊不齊（據說只有進行遊戲所應有的內容的15%不到），因此BC3000可說是『接近』不能玩的程度。

然而，這並不就代表BC3000是個爛作品，身為一個包含模擬、策略和指揮一整艘太空戰艦的超級科幻模擬遊戲，BC3000絕對有一玩的價值，不應就此湮沒了它的光彩。但由於手冊內容不足，筆者自己也玩得有限，不過還是以目前的所知為各位做個簡介。

BC3000共使用一片CD，裡面共使用了150MB的容量。BC3000本身是使用DOS作為遊戲平台，但在WIN95的DOS視窗內也能順利的執行。玩者在進行遊戲時可以使用最小、中等和完全三種不同大小的安裝。為了更新起見，中等以上的安裝是有必要

的），後期的更新版本提供了自動偵測開頭動畫的功能，玩者可以把這些檔案從硬碟上拿掉以節省空間。BC3000支援聲霸卡與GM來發出音樂，標準的聲霸卡音效當然是不可或缺的了，為了聽到敵機來襲時的警報聲起見，各位艦長們務必要準備一塊才行。

BC3000到底是怎樣的一個遊戲呢？簡單的說，玩者扮演一艘Galactan級星際巡洋艦的指揮官，隸屬於叫做GALCOM（銀河指揮部）的軍事指揮部指揮之下，玩者的任務就是擔任宇宙警察的角色，除了完成上級不時交付的各種任務之外，還得應付來自敵對勢力的各種挑釁，維持宇宙的和平。而玩者指揮的戰艦本身就是一個自給自足的單位，玩者可以利用貨艙空間進行星際貿易，或是派遣太空梭和裝甲運兵車（ATV）登陸行星進行採礦作業，若有必要也可以派遣全副武裝的陸戰隊員前往行星的某一處所執行任務。

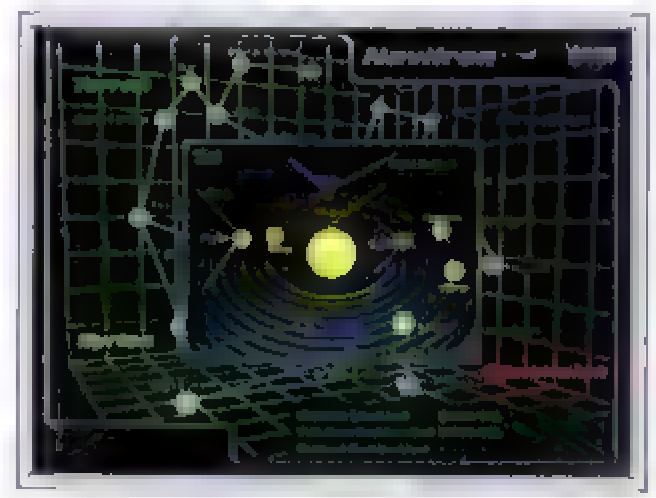


遊戲本身似乎並沒有什麼最終目的，玩者的使命就是不斷完成上級交付的任務並累積獎章、名望與得分。您可把BC3000當成「星艦迷航記」中的企業號來開，其實兩者的性質差不多，不同的是在BC3000中您擁有完全的交戰權，只要誰膽敢對您大牙相向，您就可以給他顏色看，不用擔心日後還得囉囉嗦嗦（當然了，如果您搞砸了任務目標，那是您自己的事）。

BC3000就是以這種方式來進行的，遊戲中提供即自由飛行和戰役模式兩種不同的模式，戰役模式的限制較多，但任務密度明顯較高，時間上也相當的緊湊，



大致是以戰區任務（Job）的方式來進行。第二個模式是讓您駕駛攔截機（Intercepter）自由飛行的射擊模式，由於這純屬練習性質，只能說是遊戲提供的一個功能。



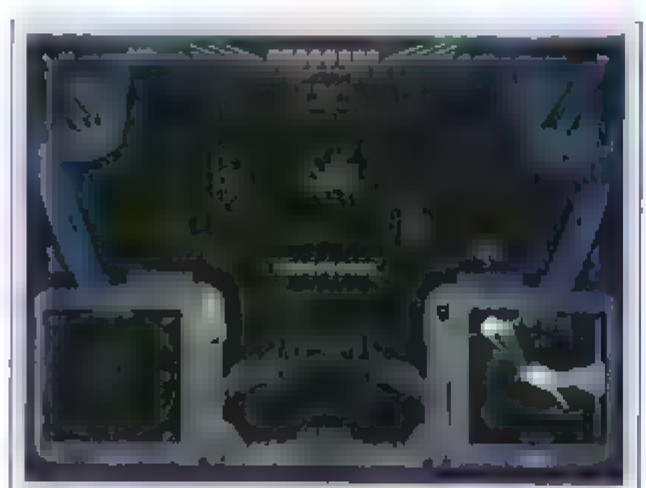
BC3000基本上是以模擬兼策略遊戲的方式來進行的，除了檢索資料的時間之外，幾乎都是即時進行，因此各位艦長可得拉緊神經，因為在飛行中可說是隨時都會有狀況發生。位於艦橋的指揮席畫面是整個遊戲的核心，在此顯示的HUD式飛航資料和二個可切換的多功能顯示幕提供玩者基本的飛航和戰術資料，玩者可用滑鼠在各特定地點進行選擇設定，或是在空白地區呼叫主選單。為了因應複雜的艦上指揮和各系統、選單和選項的數量繁多，搭配的熱鍵也有一大堆，各位要有花時間熟悉的覺悟。

艦上的系統基本可以分為幾大項，首先是星際導航系統，包含了區域地圖和星系導航電腦，可以讓玩者自由的往來於遊戲的宇宙之間。遊戲的範圍包含了太陽系和周圍的XX個星系，在亞光速航行時則是以行星來區分空域，例如地球空域、木星空域等。

在各空域間航行時，除了基本的航行方式之外，玩者可以隨時啓動艦上的超躍進引擎（Hyper Drive）進行短程躍進以節省時間，但在使用過後得要等待超躍進引擎重新充能才能再使用；若要從事星球或星系間航行，便得經由設定在特定位置的各躍進門（Jump Gate）或位於特定位置的蟲洞（Warm Hole）來進行躍進才行。

在BC3000中玩者只需指定導航的目標星系或星球、太空站等，導航官便會自動規畫出航行路徑，此時玩者只需啓動自動導航功能，座艦便會自動進行一連串的躍進來前往目的地，非常的方便。平常的駕駛則有如一般模擬遊戲中駕駛戰機一般，非常簡單。若您生性和筆者一樣勇猛，也可以設定各式宙對宙飛彈和離子陣列雷射砲，用搖桿主動對敵艦進行近身纏鬥，不過速度控制可要謹慎一點，不然會時時發生玩碰碰車的遊戲。

戰術行動電腦（TACCP）是另一個重要的模式，在此模式中將顯示大至附近整個星系的狀



況，主要以一個可做3D旋轉的方格狀地圖來顯示，玩者可以任意對地圖的某一點或某一目標作放大縮小到外視觀點的地步，所有位在這個區域內的星球、太空站和小至戰鬥機的目標（當然也包含了玩者的座艦）都會因應其行動而在上面顯示出來，玩者可以任意挑選任何一個目標並指定其進行特定的行動。當戰況激烈之時，偶爾也會看到戰術顯示幕上充滿閃動的各式目標，敵艦、敵艦派出的攻擊機、我方攔截機…等，你來我往，真是熱鬧非凡。此外在這個模式上也可以設定各攔截機、太空梭和運兵艦等的任務，以及對行星發動軌道上轟炸或登陸等等，手冊上有關這些操

作的部份相當不清楚，相關類型的任務又還沒遇到過，只好以後再為各位作介紹了。

當射艦系統和艦上人員受到損害或是需要特殊行動時，玩者可以使用戰術電腦（ACCOP）進行細部修理或是將他們送進醫療艙，甚至死人都可以加以複製；



而玩者也可以設定各太空梭和運兵艦搭載內容的細部及乘員，以因應任務的需要，艦上的儲藏中則儲放各式武器、彈藥、燃料礦石和修理用原料零件，以備有事時便可以加以運用，礦石可以在太空站購買或是以ATV在行星地表取得……，呼，這樣下去就講不完了！總之，BC3000中有著許多在指揮一艘太空戰艦時會遇上的狀況，或許艦長不應凡事事必躬親，不過在BC3000中，諸般事務可都是在您的管轄之內，遊戲也提供了種種選項讓您來發號施令，幸運的是，一隻滑鼠就可以完成所有的工作，不愧是第三十世紀的先進指揮系統。

在BC3000的宇宙中充滿了耀眼的火光，打從您離開唯一安全的地球星區開始，您就脫離不了戰鬥的命運。BC3000的戰鬥是短暫而激烈的，若您在按下第一發雷射之前還沒有打開護盾，那麼您大概只能在這個宇宙中存活十秒鐘。除了艦首武器艙的各式飛彈和裝設在前方的離子陣列雷



射之外，您還擁有四架威力強大的攔截機（Interceptor）可供調派，您可命令它們攻擊任何敵艦或敵攔截機，PDA被動追蹤系統也會控制艦上的一座砲塔自動迎擊目標。若您是那種閒不住的人，遊戲也提供讓您跳入砲塔或任一艘派出的艦艇中親自射擊或駕駛的功能，不過還是交給電腦來作吧！損失一架攔截機或是艦身嚴重損毀的代價可是會令您昏倒的。

BC3000雖以SVGA為主要顯示模式，它還是為電腦速度較慢的玩者準備了VGA模式，只是效果上大為失色。由於艦上主要系統除了ACCOP之外都是以文字介



面顯示，因此較值得一提的就是飛行的畫面以及各外部觀點了，筆者的觀感是：很不錯！BC3000以其獨特的風格營造了戰艦和太空站的巨大感，多邊形貼圖雖複雜卻不會令人覺得雜亂，各式戰艦的造型令人耳目一新，感覺上並不輸給針對3D效果的『銀河飛將』III與IV。

唯一令筆者覺得偷懶的是攔截機和太空梭的停泊畫面（撞進母艦瞬間消失）和進入行星之後的畫面，陸地雖有起伏但地形極為貧乏，而且在開發度最高的地球上居然也是荒涼一片！或許三十五個星系之中的星球之多使製作小組來不及一一添加細部地形，不過對於這顆人類的母星多少也放點都市應應景吧，筆者差點以為自己是來到了第二次衝擊後的地球（糟糕，中毒太深了）……

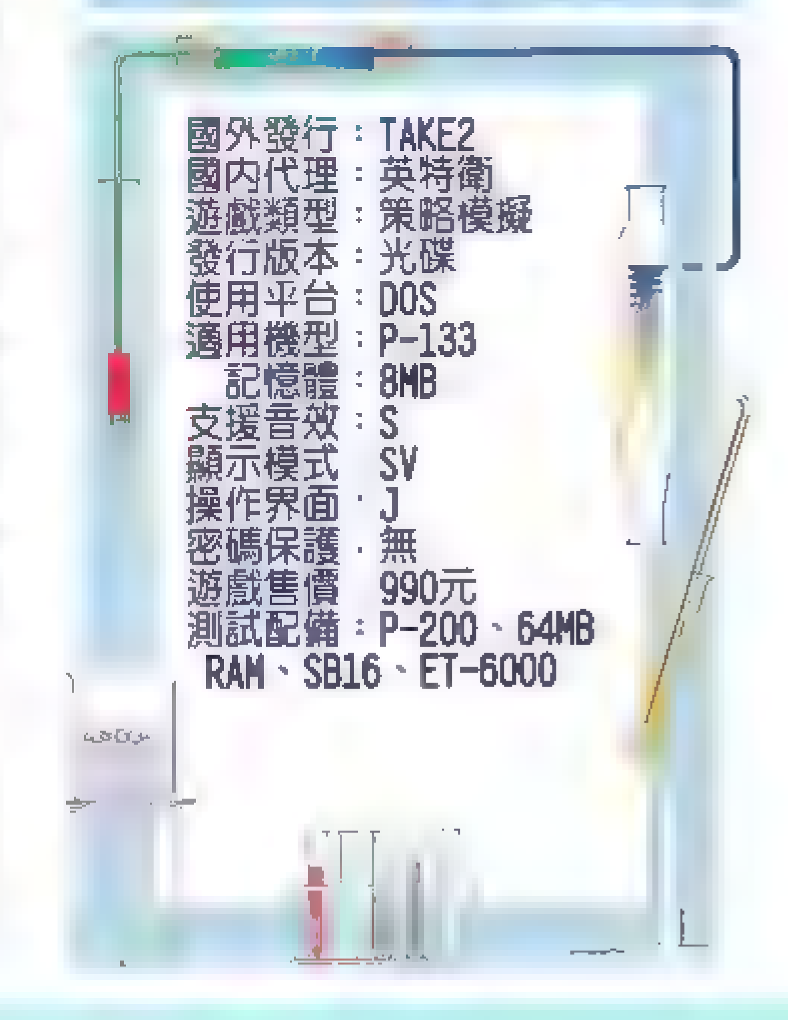
BC3000是筆者這幾年來難得看到的科幻模擬精品，雖然您得努力摸索，至少在詳細手冊出版之前，諸多的繁複操作、各式資料和忍受一次次的更新和重頭玩起，筆者仍推薦它給熱愛有內涵、有難度而非只是賣弄聲光效果的模擬遊戲的玩者，BC3000值得您花心思去玩它。不過另一個相對的代價是不知要到何時的等待，更新版本到底要出到什麼



時候、正版手冊到底何時推出、如何送到廣大消費者的手中（據說要到其站台上下載手冊的檔案自行印出），都還需要時間來解決。總之，如果各位厭煩於身先士卒在外面打打殺殺的話，現在正是換個口味來當當艦長的時候，相信這艘戰艦還可以令您滿意的。



本文作者／YMJ



國外發行：TAKE2
國內代理：英特衛
遊戲類型：策略模擬
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：P-133
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：J
密碼保護：無
遊戲售價：990元
測試配備：P-200、64MB RAM、SB16、ET-6000

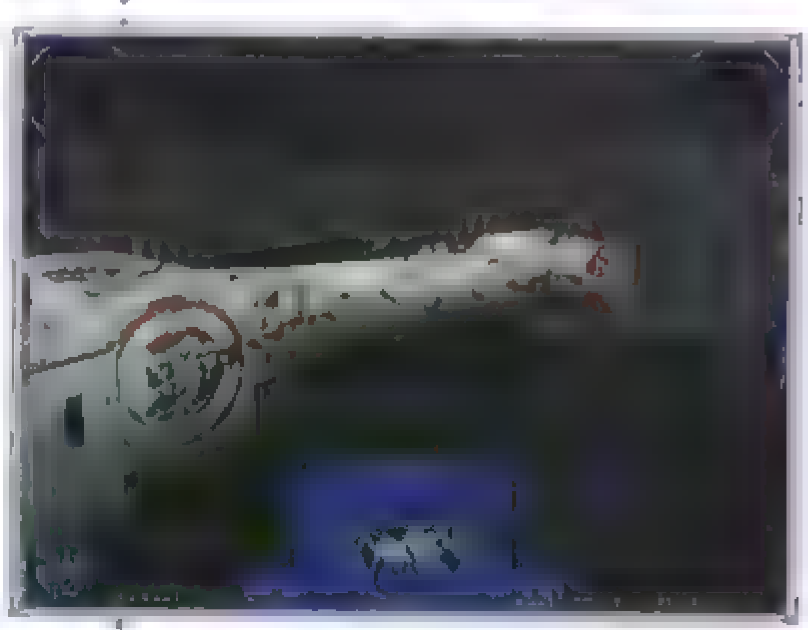




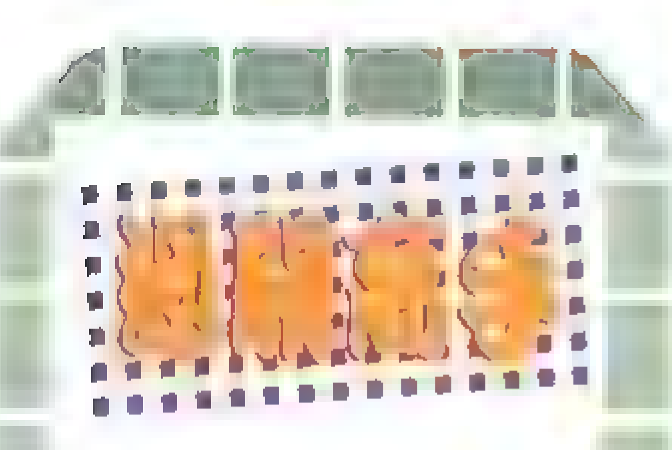
時逢『星際大戰』上映二十週年，今年有關『星際大戰』的盛事除了第一到第三集的電影陸續重新上映，讓老影迷們重溫舊夢、新生代們大開眼界之外，大概就是盧卡斯公司終於推出『帝國生死鬥－X戰機對鈦戰機』（X-Wing VS Tie Fighter，往後簡稱XVT），令苦等許久的眾多叛軍和帝國精英飛官們一償夙願。身為STAR WAR系列的愛好者、曾親身遭受『X戰機』和『黑暗原力－鈦戰機』全程荼毒的筆者當然不會放過這個期待已久的大作，究竟XVT是怎麼一個樣子呢？以下就讓筆者為各位作個介紹。

XVT共使用一片光碟，除了接近200MB的程式資料外，還附贈十餘首遊戲中播放的『星際大戰』音樂，光是這些音樂就十分的值回票價，而遊戲本身還附贈一片專門用來進行多人連線遊戲用的光碟，也就是說，只要您手上有兩套XVT，就可以進行四人連線的多人遊戲！盧卡斯公司的德政真是值得加以讚揚。

XVT以WIN95為遊戲平台，其基本需求是Pentium 100以上的主機、16MB的RAM，不過相應於WIN95系統，可想而知的RAM當然是越多越好，而為了在SVGA模式下的流暢度起見，最好要有Pentium 133以上的主機。另外XVT也準備了VGA模式和許多畫面精細度可供開關，讓您的座機無論如何都能夠順利起飛。



在XVT中，各式戰機的操作法和『鈦戰機』幾乎沒什麼兩樣，基本飛行特性也都承襲以往的設計，除了多出X-wing的廉價版Z-95獵頭者戰機和具有護盾的帝國先進鈦戰機（第一集中達斯・維德所駕駛者）之外，幾乎



這回電腦新增的瘋狂翻滾式閃躲法更是XVT中的一絕，您可以看到覺悟到機體性能遠遜於您的電腦敵機為了閃避您的砲火，於是自轉兼公轉的在您面前跳起曼波舞來，電腦敵機半秒也不停歇的翻滾動作幾乎沒辦法瞄準射擊。

雖然適當的控制速度可以有效改善纏鬥時咬不上敵機尾巴的情形，然而各機種間明顯的性能差異並不是玩者的技術所能完全彌補的，因此在許多攻擊任務中護衛機必須有效的保護如X-wing或帝國砲艇之類機動力較差的攻擊機群，否則任務可能永遠也無法完成。完全的瞭解和合作乃是XVT中完成任務的不二法門，雖然還是有幾場真正的血戰要有點『原力』來達成，不過根據筆者經驗，多找幾個人類玩者來聯手通常會使得任務變得簡單一點，原因筆者也不太清楚，不過各位可以試試看就是了。



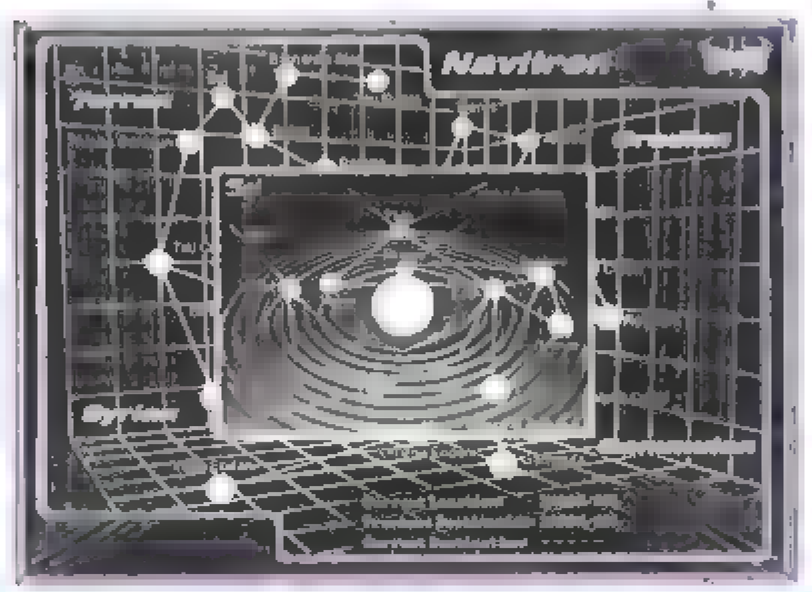
可說是沒啥差別。新增的各項多功能投影式顯示，代替了以往頗受好評的錄影功能，使玩者即使在無儀表板的全螢幕戰鬥畫面上，也能夠迅速掌握各項戰場狀況；加強過的地圖功能和片面自動駕駛更是有助於戰鬥的進行。

XVT與『X戰機』及『鈦戰機』有著一個很大的不同點，就是這回XVT完全針對多人連線戰鬥設計，因此整個進行方式有很大改變。『X戰機』和『鈦戰機』是以單人的連續劇情式任務來進行，一連串的數個任務構成一個「戰區」，描述叛軍或帝國在這段



期間的種種戰鬥與事蹟，玩者在完成一個個任務的同時劇情也逐步推進，玩者的目的就是打過所有任務、看到精彩的過關動畫與名場面。

在XVT中則是將所有的任務依性質分成訓練、單場和多場無差別纏鬥（Melee）、單場戰鬥任務與連續戰役等，然後在介面上依類別一次列出，玩者可以任意挑選欲進行的任務；即使是正規的戰鬥任務（Battle）也可不拘次序來進行，而戰役任務不過是一次接連進行數個戰鬥任務，並以過半數的勝利場次來決定玩者所扮演的一方是否勝利，完全沒有任何明顯的劇情設計或動畫場

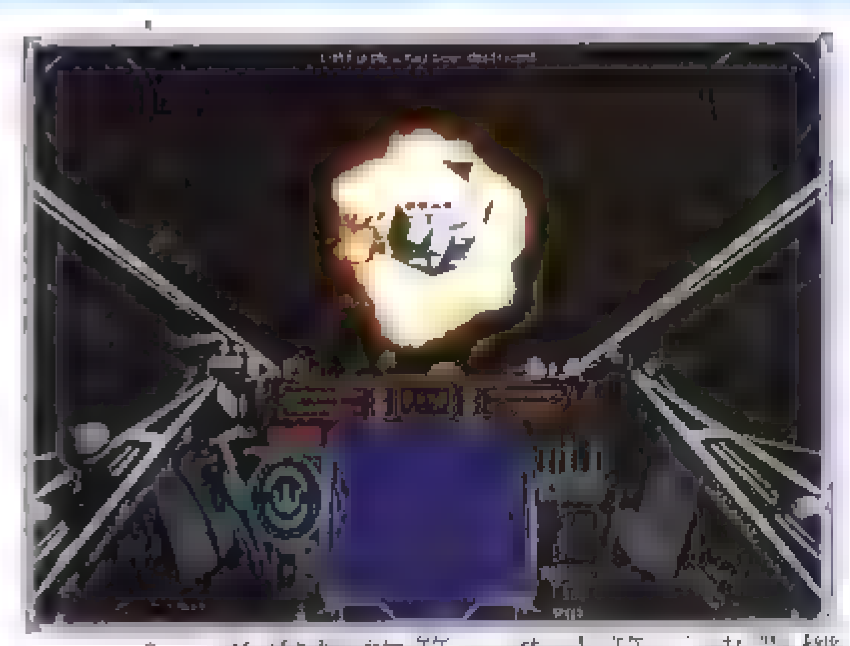


面，因此把XVT和『X戰機』或『鈦戰機』視為一類的玩者們一定要搞清楚這一點。

XVT的設計重點在於，從訓練任務到正規戰鬥任務都允許二到八名玩者以IPX網路或網際網路的IP位址方式進行連線任務，除了訓練任務中有些有人數的限制之外，至少都可以連到四名玩者。玩者可以任意扮演帝國或叛軍一方，聯手對抗電腦或是分成兩邊對戰，在大多數的任務中也可以選擇自己的座機種類和附加武器（飛彈、魚雷和反制物，在帝國軍一方則有一種特殊光束武器可用），使任務內容會依照玩者的喜好而千變萬化。例如在某個反艦任務中雖然設定叛軍使用X-Wing進行質子魚雷攻擊，但也可以由一名玩者特別駕駛Y-Wing，在擊破敵艦護盾後以離子砲將之癱瘓，便可省下之後許多俯衝攻艦的力氣。在人類與人類對抗時，面對難以預料的敵方各機種混合編成更是一大樂趣。

當然了，在找不到『腳』的情況下，玩者也可以單機出擊，此時電腦將自動控制其他的我方戰機進行作戰，不過打過連線戰鬥的玩家們必定知道電腦友機的配合度和執行任務的技巧都遠不如人類友機，這種差異在一些需要特殊技巧的任務中會更為明顯。

此外，這回敵我戰機小隊都有波數（WAVE）的設計，波數乘上小隊機數就是可派出的戰機總數，當某玩者的戰機被摧毀時，程式會自動讓他接著『跳』到另一架同型戰機上繼續戰鬥，不像以往一旦座機被擊落任務便告結束。而若該小隊所有第一波的戰機都被殲滅了，玩者便可能出現在隨

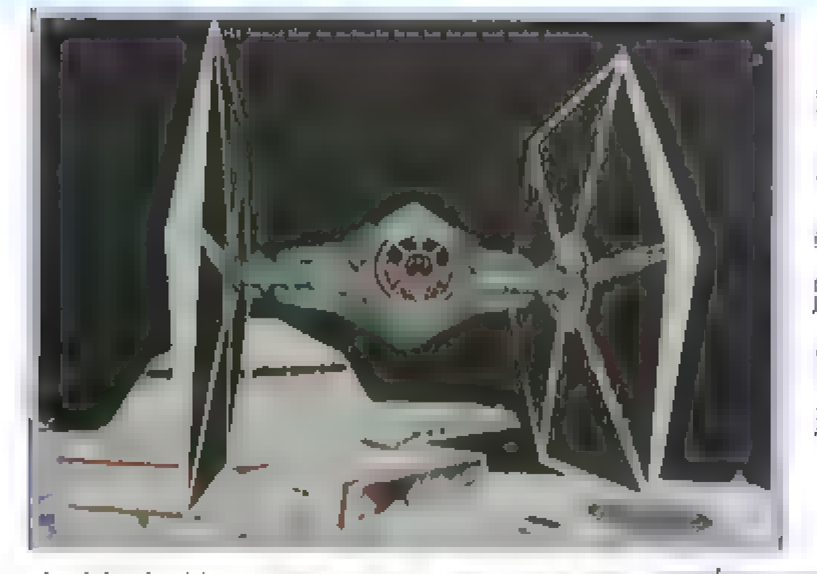


後增援的第二波或第三波戰機中，直到所有的戰機都損失殆盡，該玩者才會被迫結束遊戲而跳到地圖模式，但此時的他仍可用功能增強的地圖和雷達監看戰場狀況來引導友機作戰，所以玩者們可以從頭到尾參與激烈的任務，絕無坐冷板凳的時刻。

在XVT中沒有什麼明顯的目的，玩者的目標就是努力多完成一些任務以獲得高積分和各種獎牌獎章。完成任何一種任務後都會給予五種不同評價的參戰章，以表玩者在該任務中的表現好壞，而在各種不同類型任務中的擊落數等也會詳細的列在飛行員資料中。當然了，這並沒有什麼特別的意義，只是您在XVT的漫天烽火中所留下的一些足跡而已，不過偶爾和友人比較一下任務中的平均擊落數和損失機數，可以瞭解到自己的技術大概在什麼程度

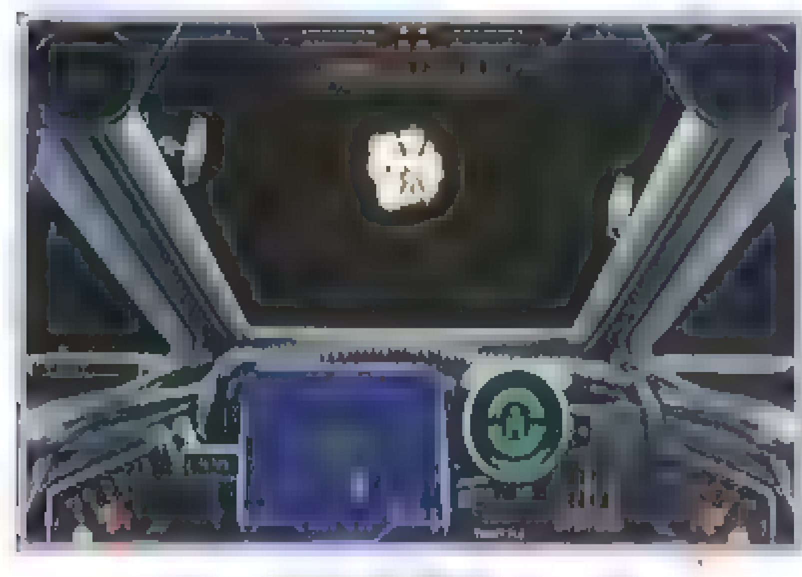


最值得一提的，當然是XVT中所使用的新3D引擎和其表現了。XVT的3D效果一掃兩個前作僅使用單色多邊型導致圖形表現貧弱的陰影，在SVGA模式下的效果實在是令人激賞！重新修正並細緻化的各式機艦3D模型，加



上精密的貼圖與各式光源處理，使電影上的動人情景得以在電腦螢幕上出現。貼上了精緻圖形的各種大型船艦增添了原本缺乏的巨大感，各式貨艙、機雷等物件也更加真實，新的細長型雷射和發射雷射與被擊中時所產生的光源等，更是增添戰場真實感的一大要件。

SVGA固然是畫面要求上的最佳選擇，不過若您的主機速度不足，XVT在VGA模式下的表現也是可圈可點的。只可惜XVT由於在核心引擎上仍未真正支援DIRECT 3D，3D加速卡無用武之地，使筆者的P200在激戰中靠近大型戰艦時畫面仍會偶爾跳格，算是唯一可以挑剔的地方。



XVT雖以連線對戰為主，但為了防止在多名精銳的人類玩者聯手對抗電腦時被慘死屠殺起見，盧卡斯將以往「X戰機」和「鈦戰機」中的敵機AI作了相當幅度的增強，這回在XVT中某些ACE程度的敵機比人類玩者更加可怕。以往電腦操縱的敵機特點是射擊極準，然而攻擊不夠集中且完全不會採前置量，因此只要一直迴轉就可以確實閃過攻擊；這次則不然。敵機已經懂得對持續同方向機動的人類戰機估計前置量後再加以射擊，因此一直向同一個方向轉還是會被擊中，而且各式敵機懂得利用自己的特性，例如鈦式攔截機會利用高速與玩者正面衝突，猛轟幾砲之後迅速閃開並拉開距離；帝國砲艇則會利用其低速度硬的特性和玩者戰機玩連打硬撞的致命遊戲。加上雷射光束的發射和移動速



度都有顯著增加，而以備用者射砲能量補充護盾的效率又大打折扣，以上這些都使得空戰敵機的威脅大增，難度也變高了。

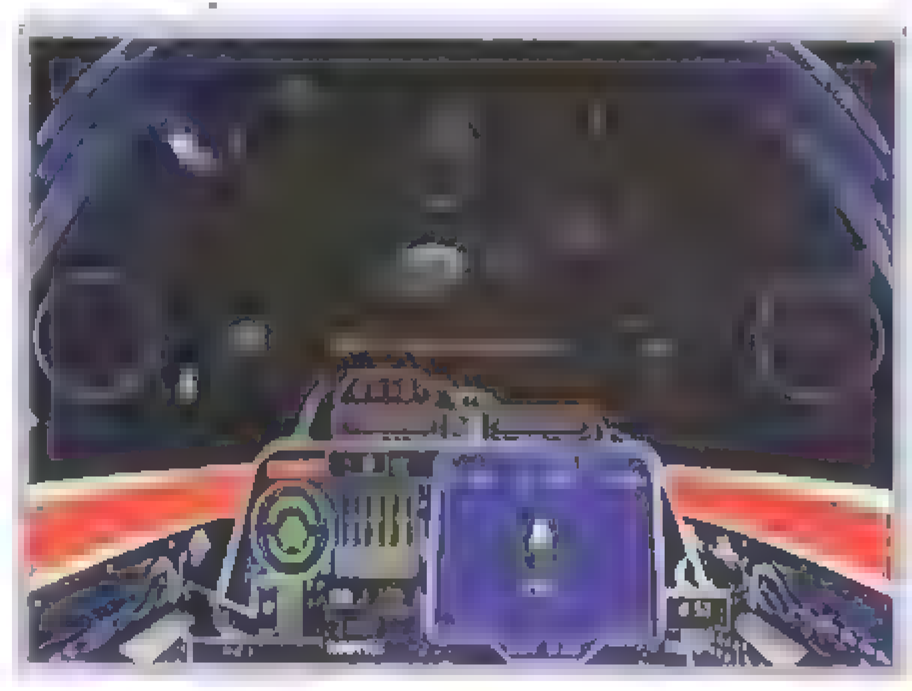
X、鈦戰機在兩棲內連發青射擊戰，一架X-wing的事情在XVT中可是家常便飯。

若要討論作個結論，筆者可以肯定的告訴您，「星際大戰」迷們終於找到了屬於他們的戰場了。如果您玩過「X戰機」或「鈦戰機」，抑或喜歡連線的模擬遊戲，筆者強烈建議您一定要玩玩這一場連線大戰看看，您將會發現不只是您個人孤軍奮鬥的宇宙會變得如此美好，且在彼此間拼合人呼

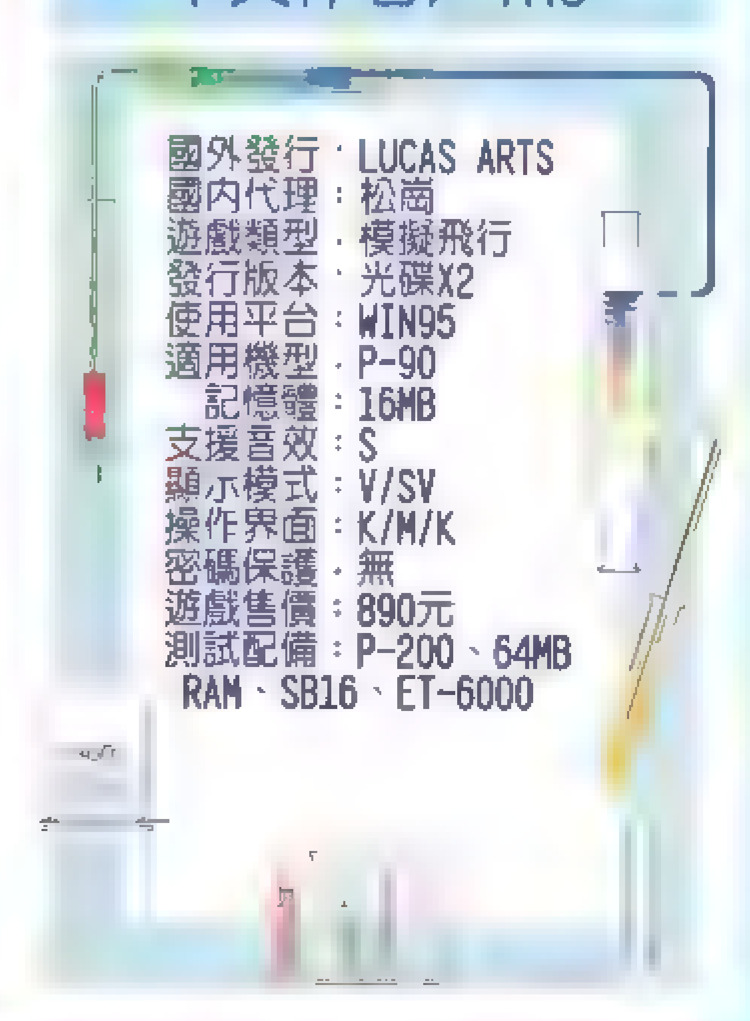




合作、努力分相協調與任務分配之後所獲得的勝利又是多麼令人愉悅。但從另一個角度來看，XVT幾乎可說是個屬於連線專用的遊戲，如果您打算自己一個人在家裡飛，無疑的XVT的遊戲性將會比「X戰機」和「鈦戰機」減色許多，雖然看了不戴XVT的光彩，看來帝國與抗軍的傳奇仍存在今年中佔據許多科幻模擬遊戲迷的心，如果您已決定要加入這場史詩般的戰爭的話，願原力與您同在。



本文作者／YMJ



國外發行：LUCAS ARTS
國內代理：松崗
遊戲類型：模擬飛行
發行版本：光碟X2
使用平台：WIN95
適用機型：P-90
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：V/SV
操作界面：K/M/K
密碼保護：無
遊戲售價：890元
測試配備：P-200、64MB RAM、SB16、ET-6000





Pandemonium! 妮姬發哥大冒險



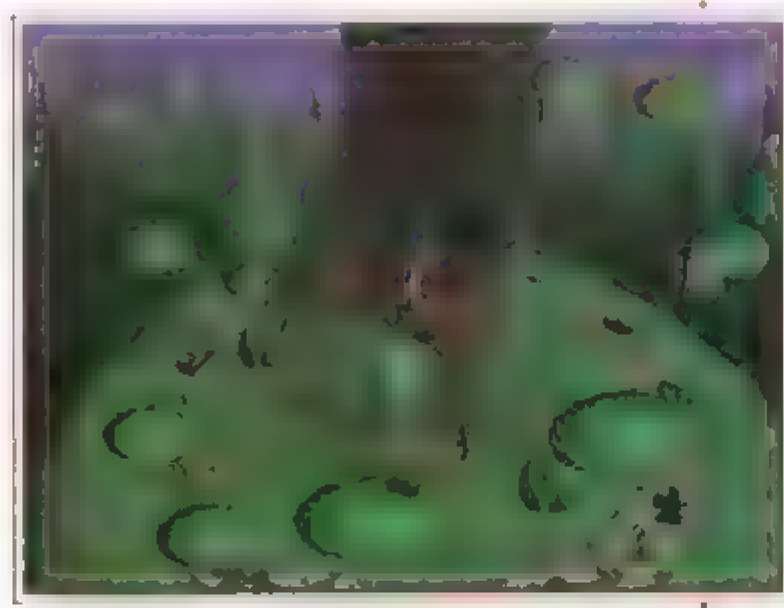
玩此類動作遊戲最重要的即是眼明手快和勇於嘗試錯誤的耐心，對付第六關的香菇頭的方法是，經過火球位置時以跳躍方式，將火球投出、第十三關的鐵鏈龍，需先啟動開關，再利用對面的球狀物體，彈跳至高空踩踏頭目。而最後一關的眼球怪，則得先破壞四個浮在空中的紫燈，再跳踏大砲旁的圓形開關發射砲彈，最後再以齒輪移動準心，讓砲彈擊中怪物。

至於角色的攻擊特性方面，妮姬的憑空二級跳躍適合取得位置較高的物品或攻擊敵人，對於需要經常跳躍，取得高處物品的關卡，相當管用；而發哥的大車輪攻擊，對一連串而來的敵人則相當具有殺傷力，適用於單一路徑，且節奏較快的關卡。

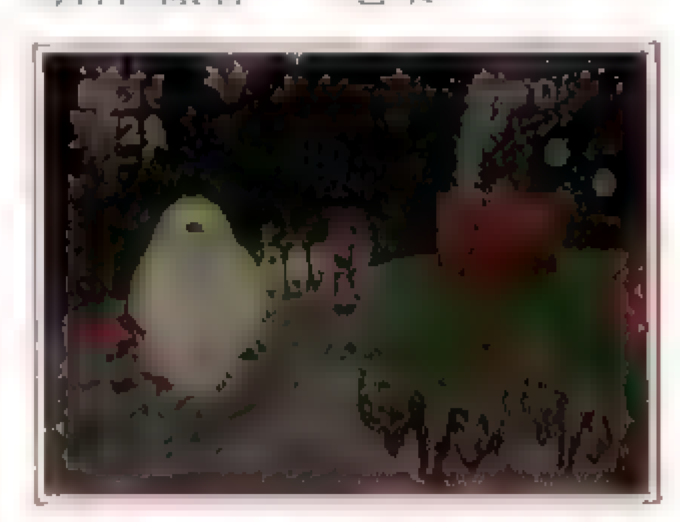




筆者一直覺得，在PC上玩動作或橫向（或縱向）射擊遊戲，是一件苦差事，因此在近十年的遊戲的生涯中，極少碰觸PC上的動作遊戲（大多鍾情於遊樂器上的動作遊戲）。除了覺得操作不易之外，PC工作平台上先天不足的硬體性能，實在也無法發揮動作遊戲該有的流暢與華麗。不過因近年來由於PC硬體性能大幅提昇，各類3D加速卡也增加不少圖形運算速度，因此相對地讓需要大量圖形與速度見稱的遊戲，更能徹底發揮其華麗的聲光效果。



妮姬發哥大冒險是個人覺得在PC上表現相當成功的一部作品，雖然與一些特優的TV GAME比較起來還是稍遜一籌，但在PC上相信絕對是無人能出其右。至於這部作品有何優缺點，以下就為各位讀者一一道來。



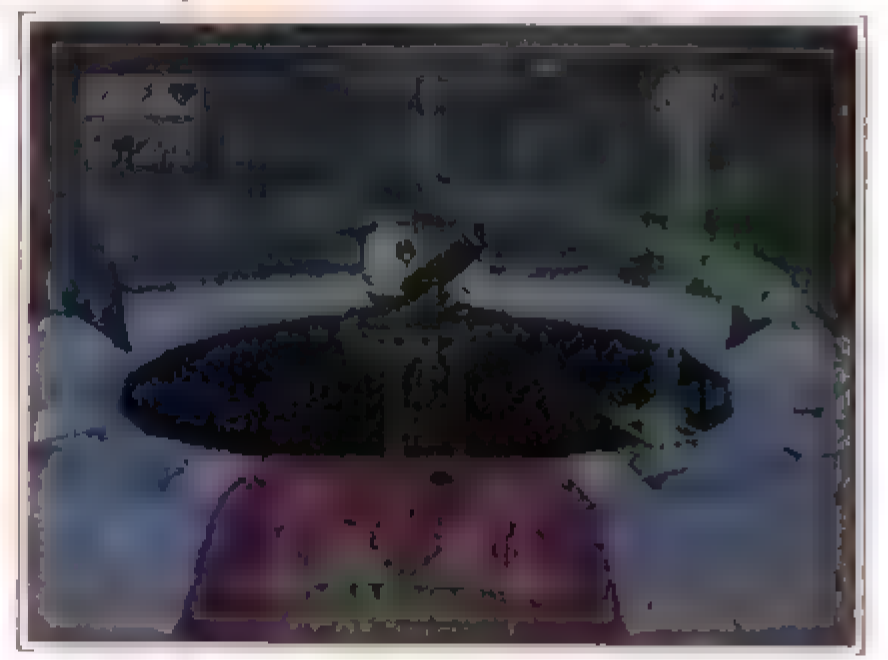
首先就故事而言，妮姬發哥大冒險在這方面的表現相當薄弱，幾個簡單的動畫就將劇情交待完畢，在玩家還不知所謂之時，遊戲就已經開始進行囉！不過話說回來，劇情薄弱、故事牽強本來就是一般動作遊戲的通病，因為既然是動作遊戲嘛，強調的自然是動作華麗、背景豐富、畫面流暢就OK了，還管它勞啥子的故事劇情，所以這方面也就不必太過苛求啦！

在關卡的安排上，妮姬發哥大冒險的確稱得上千變萬化，隨著關卡進行，各種不同的舞台背景將會一一出現在玩家眼前，而遊戲中的各式陷阱和機

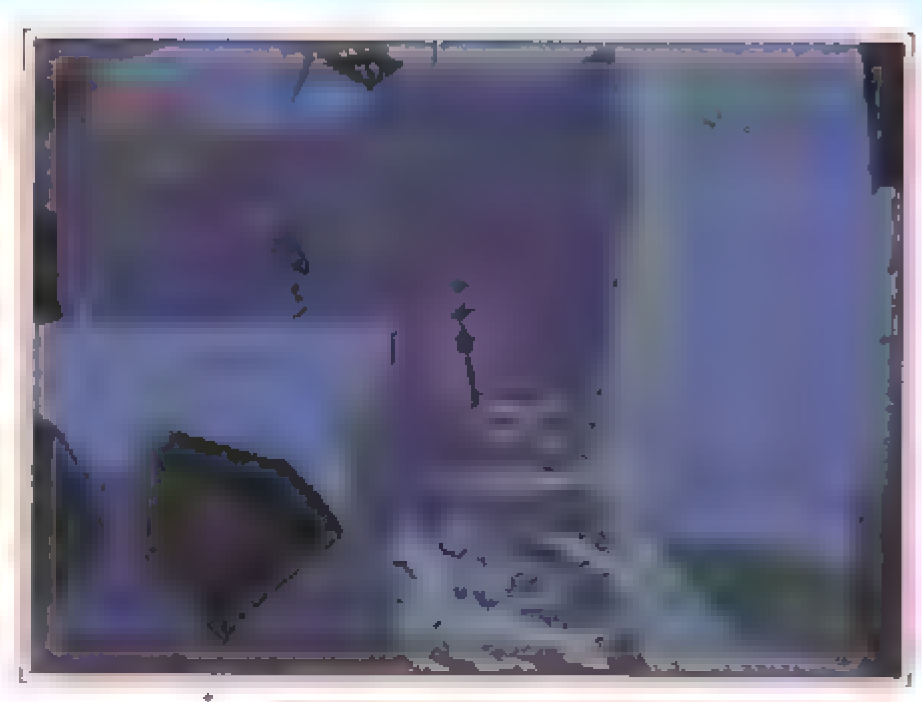
關，也充份地利用舞台內的物件，進行巧妙的安排。在滿佈各種陷阱與怪物的關卡內，玩家必需借助各式設計巧妙的武器及物品，來回穿梭地取得過關鑰匙與錢幣來完成20關的遊戲。遊戲中各種物件之間的關聯性，則必需藉由縱跳、滑行、飛躍等動作的組合，才能將所有關卡路徑逐個破解完成。



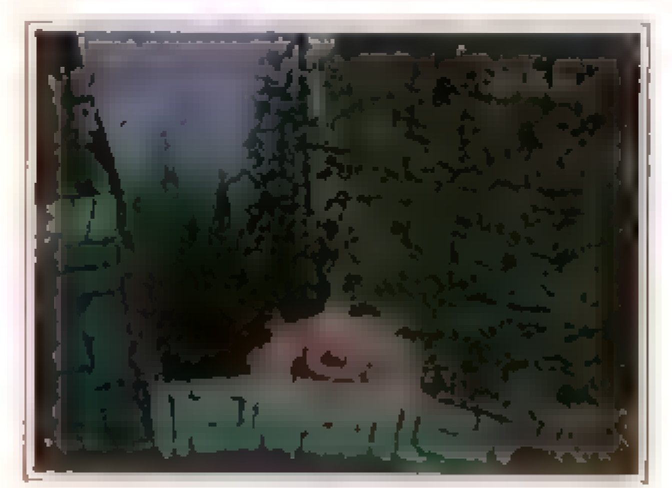
在二十個關卡裡，其中有三關必需對付體積龐大的大頭目，由於無法對其直接攻擊，而必需按照遊戲所提供的道具來傷害大頭目，加上遊戲中並無提示如何利用道具攻擊，因此玩家可能得摸索一陣子，方能學到攻擊竅門。

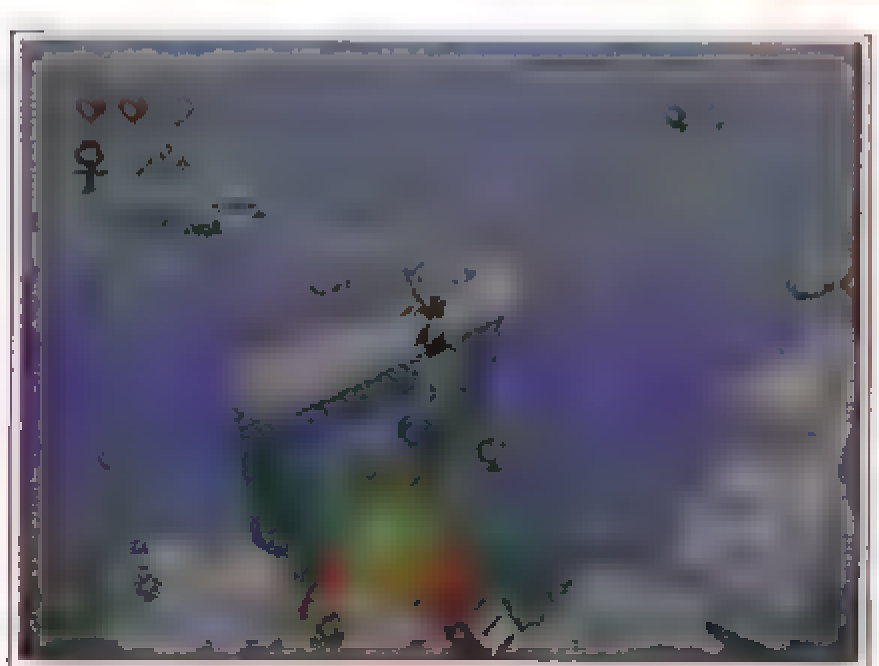


遊戲畫面會隨人物移動而改變其視角，可以說是這部作品的最大特色，全3D方式表現的人物與場景，加上隨時改變的視野及角度，帶來不少視覺感受，也增添了遊戲多變的風貌。不過若玩者不習慣畫面頻繁的變化，在進行遊戲的過程中，大概會覺得眼花撩亂，而倍覺辛苦，因此這種變化是優是劣，自然是因人而異。不過筆者個人在進行遊戲時，由於遊戲節奏不慢，加上部份舞台的背景顏色過於暗調，機關物件設計複雜，因此在進行遊戲時眼睛頗覺吃力，幾個關卡下來眼球疲勞度提高不少，因此建議玩家，遊戲雖然好玩，但適度的休息也是很重要的。



再來就操作而言，玩家所操控的人物——妮姬與發哥各有其獨特的招牌動作及攻擊方式，相同的關卡以不同的角色進行，自然會有風格不同、趣味各異的過關方式。因此玩家在每一關卡開始之前，即可以依關卡的特性來選擇人物進行遊戲，運用兩個不同人物的動作特性與優缺點，達成最完美的破關方式。遊戲的中後期，妮姬與發哥甚至會變形成烏龜、青蛙、犀牛與小飛龍等逗趣可愛的小動物，其動作姿態與攻擊方式，更是不同。





拜Windows 95隨插即用及友善親切的界面所賜，妮姬發哥大冒險不論在安裝過程或操作上都相當地容易，簡易的操作鍵組合，即能將遊戲中困難度極高的動作，輕而易舉地展現出來。若能搭配掌上型搖桿（Game Pad），更能讓操作簡單不少，如果要讓遊戲更能盡興，建議玩家最好添購一支Game Pad。至於遊戲的音樂音效部份，配樂頗能契合主題，給人一種歡樂快樂的感覺。



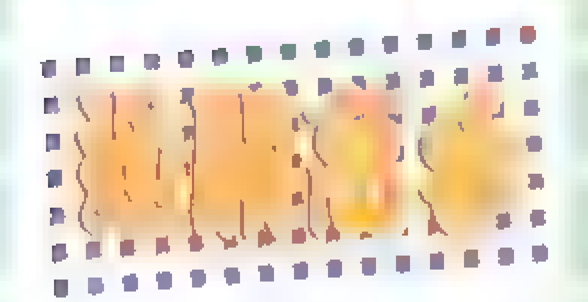
筆者提醒S3顯視卡的使用者，如果在啟動遊戲時，發覺遊戲進入640×480模式，畫面會漆黑一片的話，八成是顯視卡的驅動程式有問題，最好UPDATE成最新的版本，方能順利進行遊戲。

本文作者／HAKKA



國外發行：CRYSTAL DYNAMICS
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：Pentium 133
記憶體：16MB
支援音效：WIN95相容卡
顯示模式：SVGA
操作界面：K/GAME PAD
密碼保護：無
遊戲售價：950元
測試配備：P-133、64MB RAM、SB PnP、8X CD-ROM

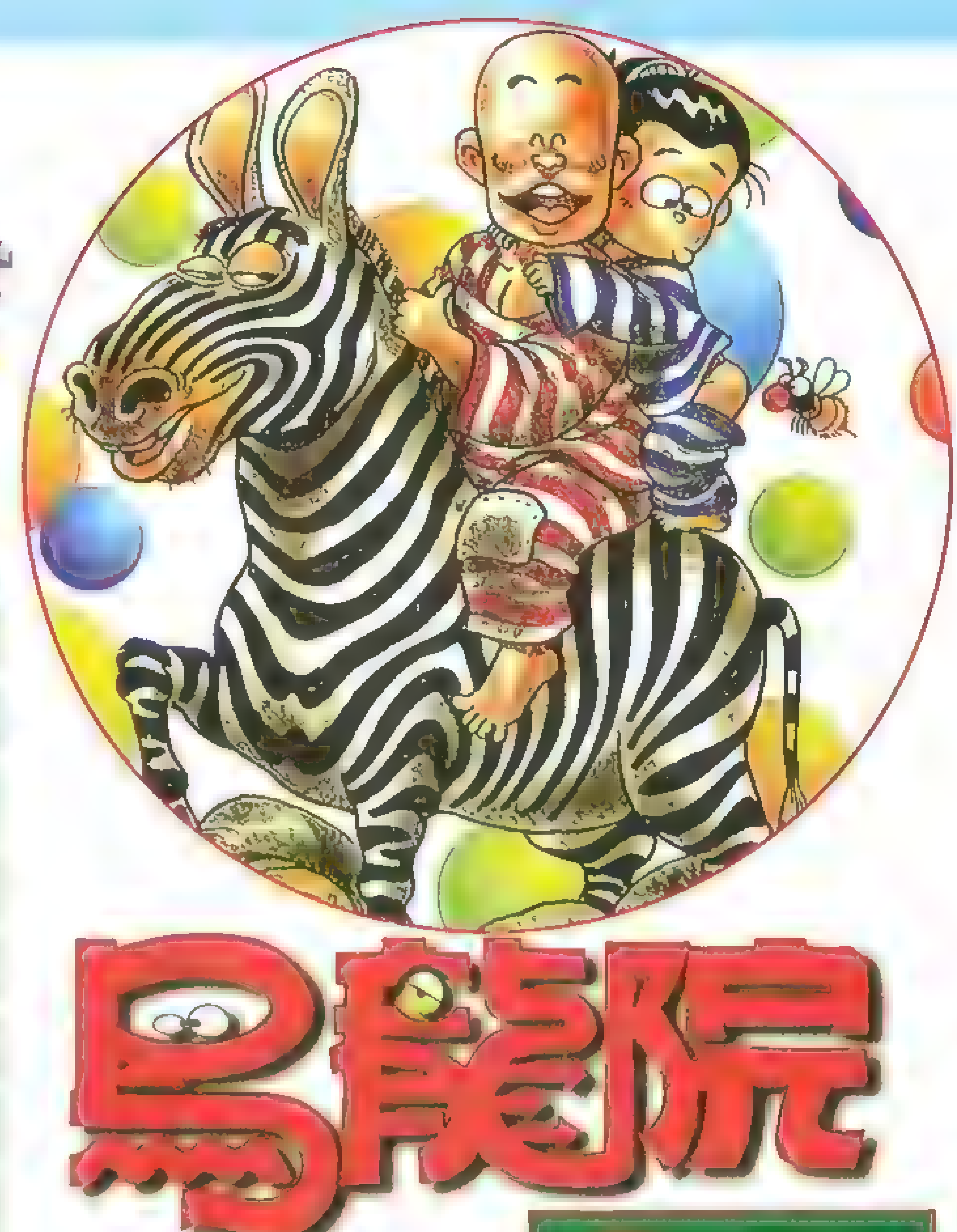




在「烏龍院」中你看不到錯綜複雜的劇情，所有的劇情都隱藏在對話中，所以最重要的就是對話，從對話中你可以知道下一步該做什麼事，而由於說過之後大多沒有機會重看一次，因此可別隨隨便便將對話按掉

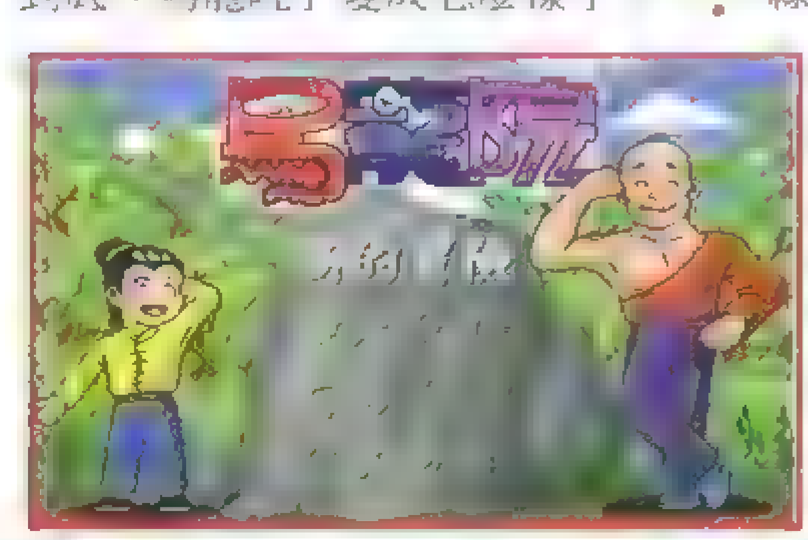
而戰鬥練功方面，如果你是個練功狂，那烏龍院實在不適合你。一般玩者只需要按著遊戲所「提供」的練功對象練一練就行了。雖然這些對象都直接在地圖上可以看到，不過最好不要逃避免得碰上後面的敵人打不過，還不是要乖乖的重練尤其開始的木人巷，在下山前可得好好的練一練，別偷懶啊！





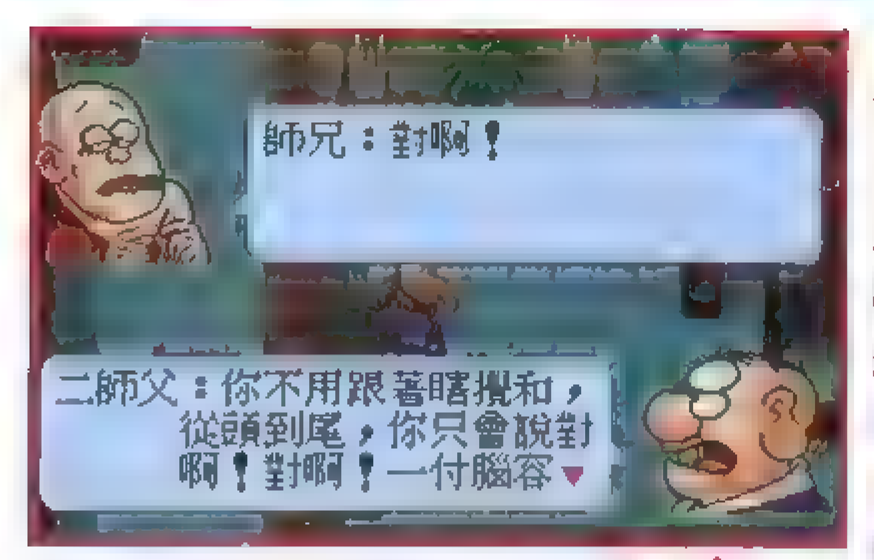
烏龍院

早在十幾年前，日本的漫畫尚未大量進入台灣之前，「烏龍院」可是紅透半邊天的台灣本土漫畫呀！當時在中國時報以四格漫畫連載，可是小時候的筆者每天必看的部份喔！（其實那時候還小，別的部份也看不懂）這部由國內漫畫家敖幼祥老師所畫，老少咸宜的四格漫畫，就這麼給他深深的印入當時全國讀者的心中。就在筆者將近遺忘之時，竟來傳來烏龍院要改版成電腦遊戲，令筆者忍不住想看看到底「烏龍院」變成怎麼樣了



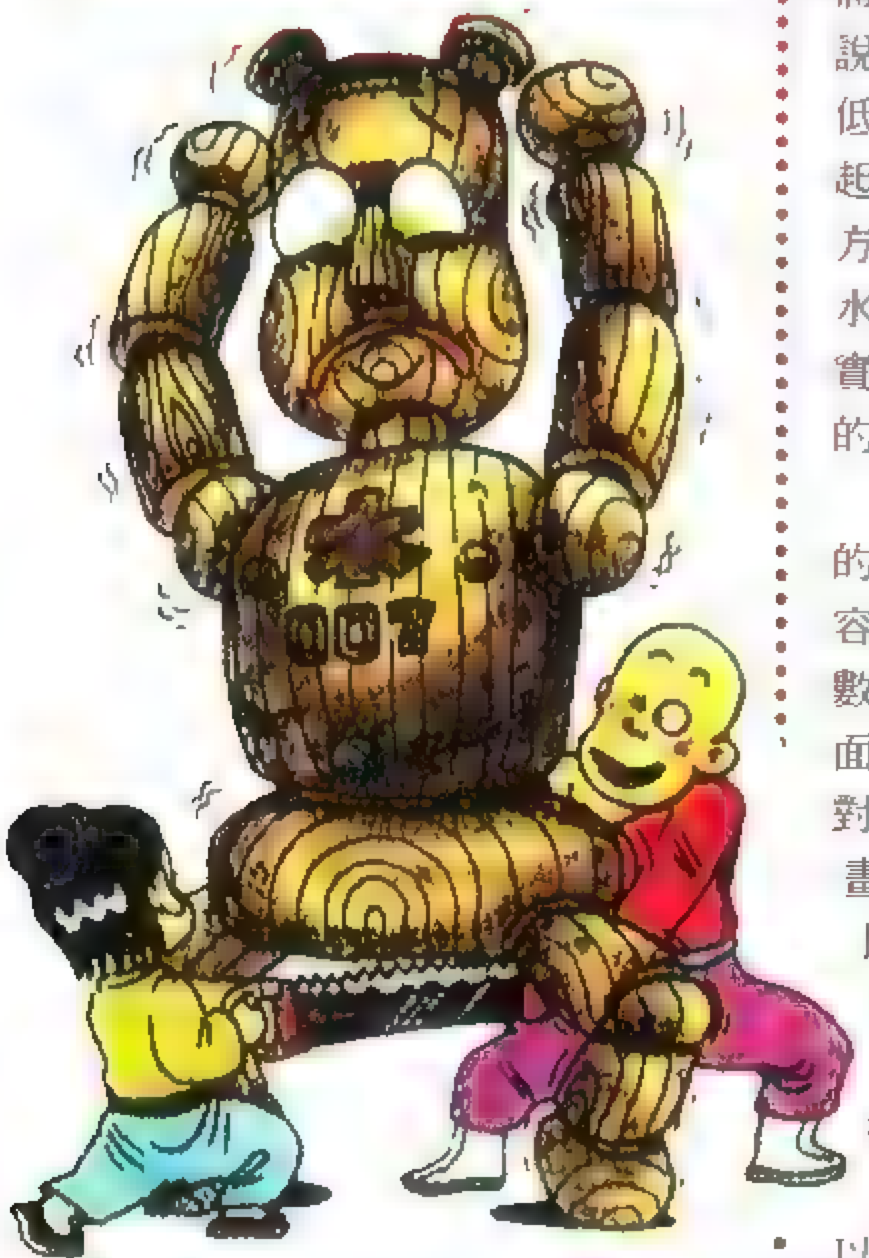
看過烏龍院的讀者都應該知道裡面的兩大主角，就是光頭的大師兄及機靈的小師弟，這兩個人頭腦簡單的可以，不過常常卻可以化險為夷，他們還在烏龍院修業時就常常和大師父、二師父做出一堆搞笑的事情。下了烏龍院之後，碰上的更多形形色色的綠林人物，因而產生更多令你捧腹大笑的故事。在「烏龍院」中用的是漫畫一到三集的部份加以改編，從突破木人巷開始，到天雲大師離奇遇害，後來更捲入江湖上爭奪天山秘圖的爭鬥中。

在兩師兄下山的冒險中會碰上許許多多的江湖人物，



有些人會是他們的戰友、有些是他們的敵人，還有既是戰友又是敵人的角色。而遊戲進行上並不困難，幾乎可以說是純直線進行的故事線，不會有著很複雜的劇情。在遊戲中最有趣的部份應該就是屬於人物對話的部份了，在這裡你才可以真正看到烏龍院漫畫原本逗趣的對話及劇情，而透過這些對話你也可以得到一些遊戲進行的提示。在遊戲中碰上的無情劍客、天山神尼、叮噹姊妹、蔡捕頭、魔音教主、大山雙瞪等人，碰上了一定會讓你笑翻天、笑到肚子痛





烏龍院可說是一套相當傳統的RPG，RPG裡而重要的一環當然是戰鬥系統，烏龍院的戰鬥並不是由電腦隨機發生，而是你可以直接從地圖上看到敵人，當你和敵人接觸到之後，才會真正進入戰鬥。所以要是你不想作戰的話，大可繞遠路避開敵人，不過筆者提醒一點，這樣做可不會使等級有所提昇，換句話說以後碰上的敵人會把你K的很慘。烏龍院所設定的戰鬥量剛剛好，只要你一一的擊敗畫面上可以看到的敵人，整個遊戲過程一定會很順利。在烏龍中當然也要「練功」不過並不需要特意去練功，只要按照遊戲給的敵人的數量就夠了。況且，在每次戰鬥後體力都會回復，這樣一來，更使戰鬥簡單了不少。在烏龍院中，主要都是兩師兄的共同冒險，所以戰鬥時大多是兩個人而已，偶而才會有些其他角色加入，戰鬥中是以回合制來進行。

遊戲中所有的人物當然全部出自於敖大師的筆下，美工很盡職的將烏龍院的個個角色呈現在電腦螢幕上。不過，整體畫面並不精緻，頂多也只能說是普通而已，並且由於使用低解析度的關係，使得畫面看起來較粗糙。而在音樂及音效方面，筆者個人覺得只有中下的水準，語音部份發音相當混濁，實在是發揮不出十六位元音效卡的水準。

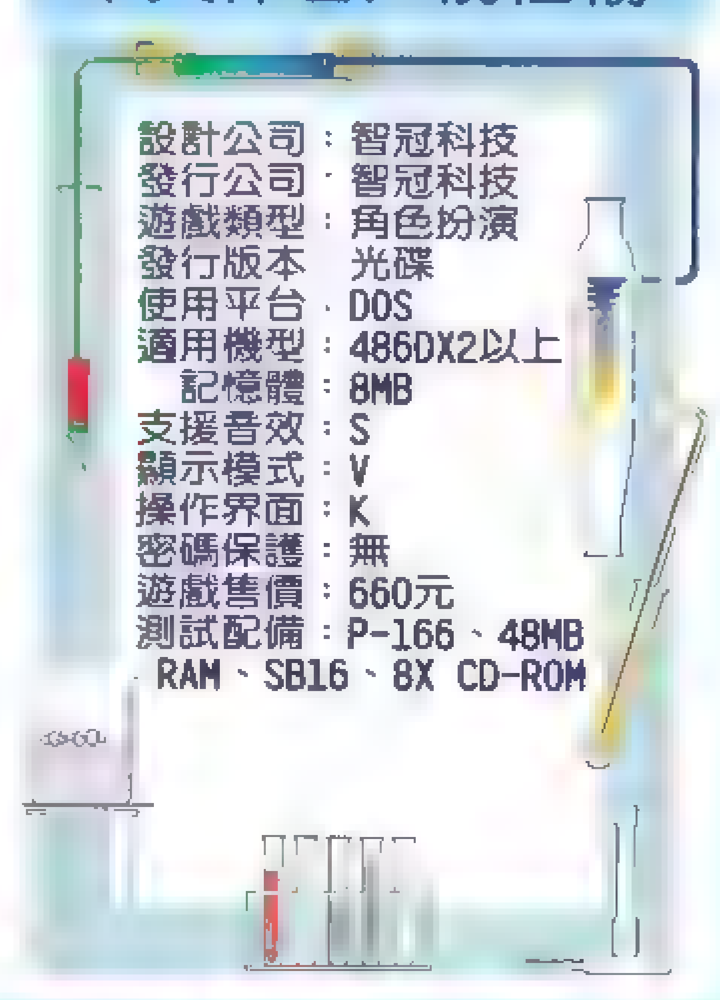
而音樂部份仍舊沿用舊式的FM音樂，而放著空的光碟的大容量不用，筆者覺得不如做一些數位錄製的音樂或CD音源放在上面，讓玩者的耳朵輕鬆點。筆者對這個遊戲還有個建議，就是動畫應該可以做得多一點，因為既然是烏龍院嘛！大家想看的就是「烏龍院」裡面角色的對手戲，如果動畫製作的不錯，搞不好還能改成卡通呢！

烏龍院整個遊戲表現的可以說是中規中矩，畫面、音效、作戰…等，而遊戲難度可以說是簡單，不過整個遊戲製作對象筆者感覺較偏向年紀較小的玩者，但是這些較小的玩者對烏龍院幾乎不會有太大的印象，而年紀較長烏龍院曾是他們生活中的一部份讀者來說，烏龍院的故事劇情並不會讓他們引起過多的注意，頂多從對話回味當時的樂趣。要是「烏龍院」能延續當時的劇情展開一段新的故事，相信可以引起新舊讀者的共鳴

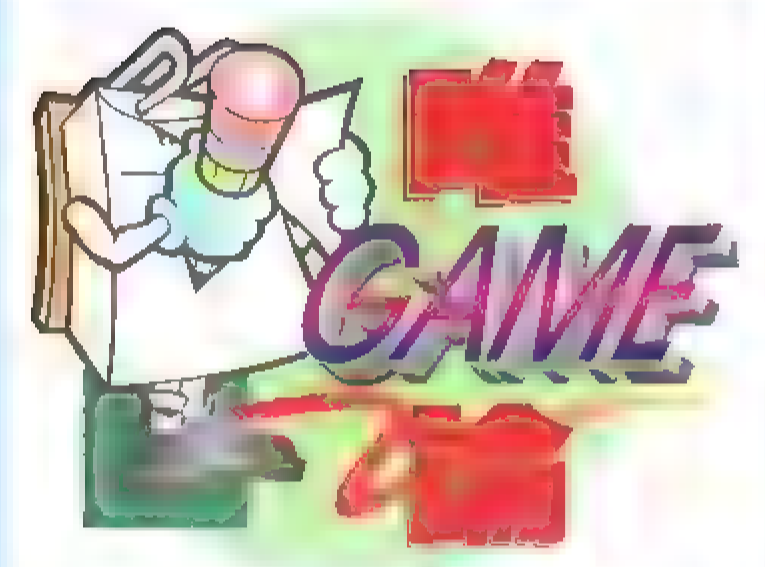
「烏龍院」有些地方要說一下，不知道為什麼在WIN95的DOS全螢幕視窗下不能進行遊戲，一定要求玩者進入純DOS的模式，並且不能掛上EMM386，手冊中雖然有教玩者如何切入原本的DOS，這樣雖然很好，不過會有兩個問題，一是有些上市的電腦根本沒有DOS 6.22；二是用WINDOWS95 OSR2（Windows95b，或是大X帖俗稱WIN97，其實不是，要注意喔！）的讀者要是沒有經過修正過，切到原來的DOS會導致電腦無法開機，請讀者千萬注意。



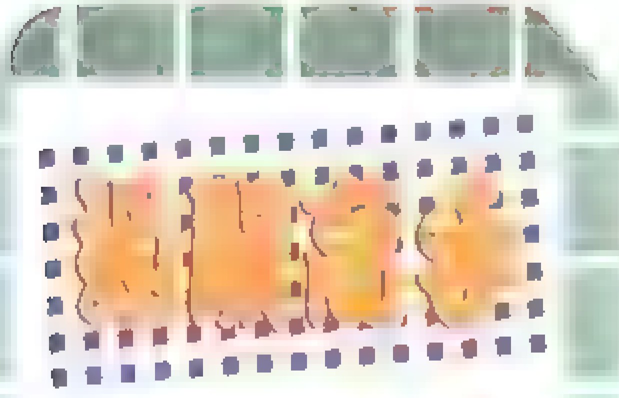
本文作者／俞伯翰



設計公司	智冠科技
發行公司	智冠科技
遊戲類型	角色扮演
發行版本	光碟
使用平台	DOS
適用機型	486DX2以上
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	V
操作界面	K
密碼保護	無
遊戲售價	660元
測試配備	P-166、48MB RAM、SB16、8X CD-ROM







進行這款遊戲時，必須以生活化的角度來思考這過的瓶頸，有時還得帶點西部牛仔的粗曠。真的想不出法子時，不妨回想一下所看過西部槍戰電影中的情節

槍戰中儘量壓低身體，頻繁的移位可降低中彈的機會。短兵相接時拳頭和獵刀絕對勝過槍彈。遠距離射擊時，善用瞄準鏡（只適用來福槍）可減少彈藥的浪費

遇有不靈光的木門，須先找把鐵棒來撬開它。推不開牆邊的木箱嗎？蹲下來瞧瞧是否積了一層土？找隻自來水筆慢慢的將土撥開吧。利用圓鍬挖條地道可潛入屋內拿到鑰匙呢！碰到個大木箱被粗粗的繩子吊在半空？瞄準繩子並射斷它，大木箱往下掉的重力加速度足以撞破地道入口的木板！在水閘裡來回游移卻苦無下文？游到支流時採取逆勢操作並死命地跳躍，這一招可以跳上好幾處想要去卻又到不了的地點哩！不知道開關如何調整？留意一下附近牆上的圖案吧…如果怕死，主選單裡有個選項可保金鋼不壞之身…。



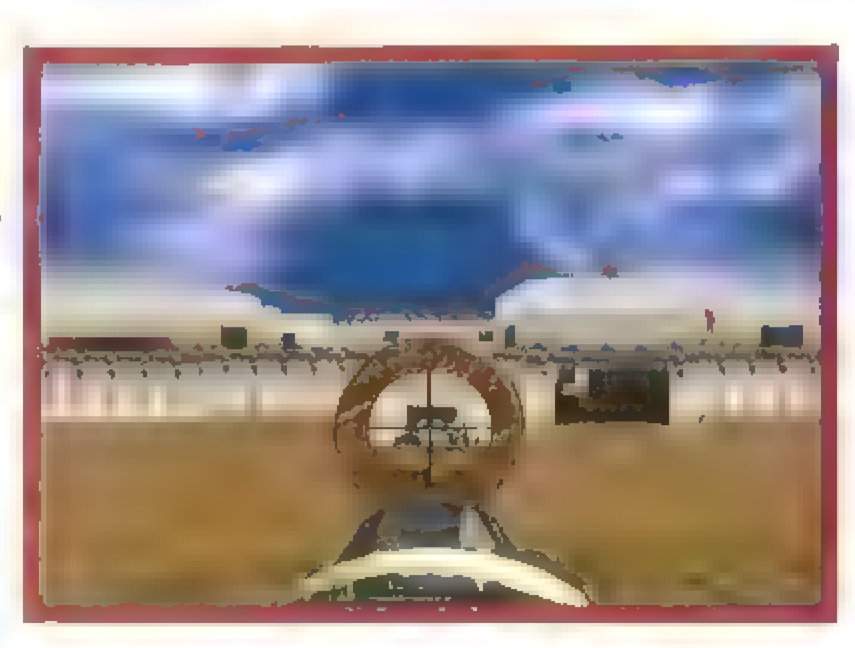
美國早期西部開拓的一頁滄桑史，如今已由LucasArts搬上了電腦螢幕。在那個聯邦律法鞭長莫及的邊陲之地，腰際佩戴的快槍或許才是維護正義的最佳防線，類似的情節在諸多西部槍戰電影中並不少見，現在，玩家更可透過這款遊戲，領略一下約翰韋恩式的英雄牛仔韻味，只不過玩家扮演的角色竟然有點悲情哩！



這款遊戲雖是動作射擊類型，但因摻入寫實的諸多手法頗為成功，玩者的情緒很容易融入並受其牽引。主角緝兇的過程涵蓋了槍戰電影中常見場景，從荒地小鎮、峽谷、追逐火車到淘金營區、礦坑等等，場景的構圖風格逼真，機關設計很具挑戰性，加上不時耳聞歹徒挑釁叫囂的音效，以及伴隨著口哨聲的背景音樂，遊戲整體氣氛營造得讓玩者有些慌亂、急躁，因孤力無援而顯得有點悽涼…妻子被殺，女兒遭擄，這還不夠悽涼嗎？



遊戲內容分為三大部份，主遊戲即是保安官詹姆斯．安德森遭逢家變，一路追殺歹徒營救女兒過程為主軸。其次是網路多人遊戲，這個部份又分為搶旗子、團隊競賽、試膽比賽和死亡模式。最後是劇情版戰役任務，以殺死或活捉懸賞通緝海報上的通緝犯為軸心，採計分方式晉昇官階，之後有相對的俱樂部供打靶和探險。

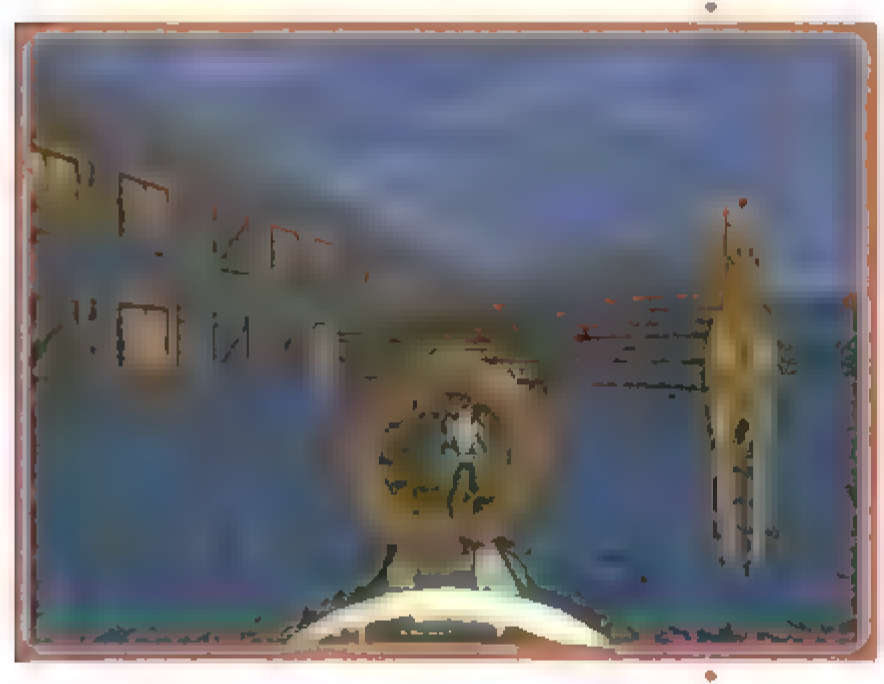




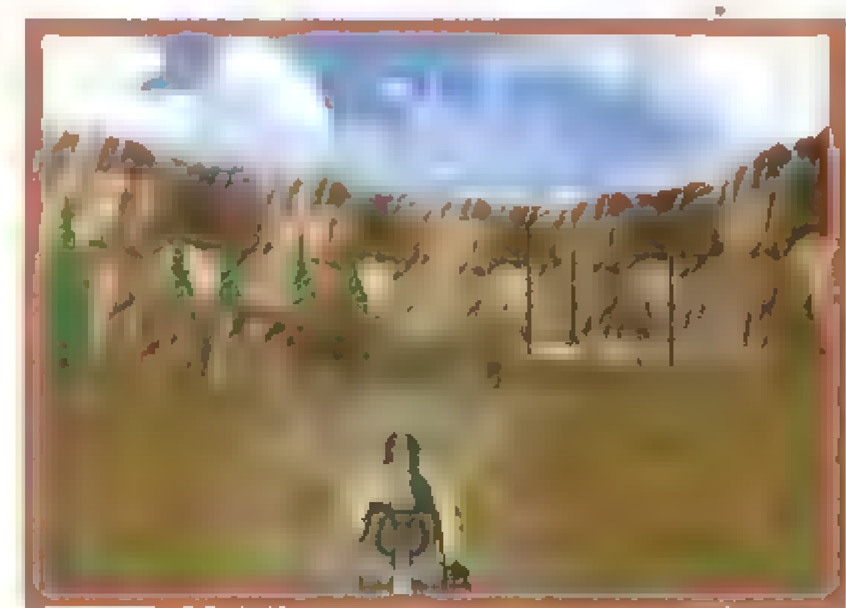
遊戲的關卡繁簡不一，但都稱得上「料好實在」，輔以自動繪圖功能將有助於揪出關卡中的大哥級歹徒，只要制服這號人物就算過關，玩家並不見得非要救下整個關卡才行。唯相對的，如此也必然會錯失很多樂趣的。



正因為遊戲的呈現手法太過於寫實，因此難度也就提高了很多。就以武器而言，同類型的遊戲大抵都是視子彈的數量而有連發的效果，但在這款遊戲中就大異其趣了。任何武器所能裝填的彈子數固定，一旦射擊之後，若不加上裝填子彈的動作就開不了火，任您身上揣著數百發彈藥，若是閃躲不及，很可能就被射成個馬蜂窩了。因此，準確的槍法、適當的掩體、快速的移位和隨時裝填彈藥，這些動作在進行遊戲時都是不容稍有閃失的。除非，您不是很想救回女兒…。



這款遊戲還有個特點，所有為非作歹的亡命之徒都是人類，遊戲中絕對見不到類似頭角崢嶸的怪物，而且各關卡中的頭號人物也不再是難纏的傢伙，他們充其量也不過是扣板機的動作比較快，要扳倒他們並不困難，反倒是那一堆搖旗吶喊的小嘍囉較為棘手。進行這款遊戲時，玩家應該重視的是剿匪的過程，而非抗戰的結果。



這也正是草民開宗明義所謂的寫實，畢竟歹徒也是人，並不會因當上頭目就變得金鐘罩身而刀槍不入，是吧？可是也有小小的缺憾，何以牛、馬、羊等畜牲反倒打不死呢?!

連同拳在內，遊戲足足提供了九項武器，由於寫實之故，武器並不致於花俏，倒是各式武器的彈藥容量須得區分清楚。至於道具，種類並不多，但適用時機與場合恰到好處，毫無牽強之嫌。有些道具若用對了地方，則更有柳暗花明，豁然開朗的效果。只有此時，玩家才體會得出，過關原來只在於一念之間，不由得要讚賞關卡設計者的巧思。

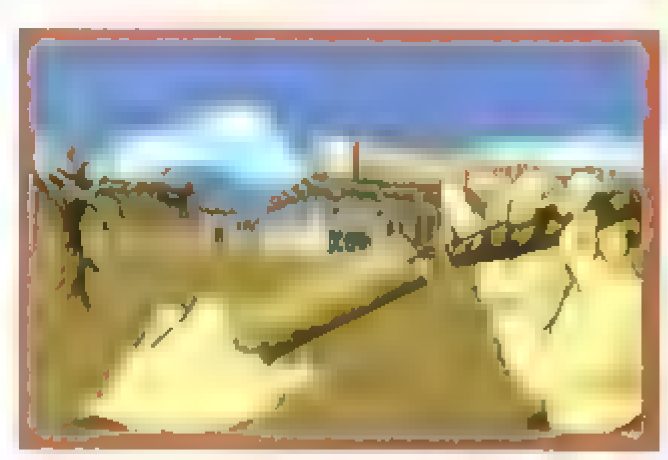
由於每個關卡結束時都有段可觀的動畫作為銜接，因此遊戲動用了兩片光碟存放大量的動畫檔案。而且兩片光碟上也各收錄了七到八首樂，這些勾起西部拓荒情懷的音樂，很容易讓草民滑入幼年那個「荒野大鏢客」和「黃昏雙鏢客」盛行的年代，這些天裡更成了草民的「搖籃曲」呢！年輕的讀者可能連聽都沒聽過這些電影



片名吧？我年紀很大？沒有啦…五十還有得找哩…。

雖然遊戲謙稱只提供有320×200和640×480兩種解析度，但安裝後才發現，它應該是取決於WIN95本身的解析模式，像草民就硬是將它撐到800×600，而且還是全螢幕顯示，遊戲速度也未見明顯的影響。當然啦！要有這樣的效果，玩家最好具有Pentium120以上的機器和16MB以上的記憶體。

玩慣DOOM-Like的玩家，對於這款遊戲的鍵盤操作應能輕易



上手，強烈建議您試試看這一款別具風格的新遊戲，LucasArts製作的遊戲都有一定水準的。

本文作者／ALEX



國外發行：LUCASARTS
國內代理：松崗
遊戲類型：射擊
發行版本：光碟×2
使用平台：WIN95
適用機型：P-60
記憶體：16MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/M/J
密碼保護：無
遊戲售價：890元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM







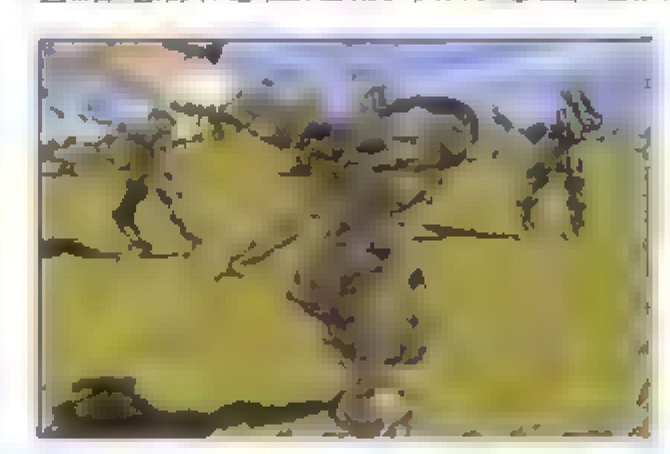
相信許多讀者是從小就和書本混在一起的，不管是教科書也好是漫畫書也罷，只要是書都會有基本的架構，遊戲也不例外，如果遊戲的架構定得很清楚，遊戲規則簡單明瞭，那麼它就是一個比較能夠被接受的遊戲，許多成功的遊戲都有成功的架構，相對於美工、企劃和程式來說，整體架構的完整性擔負著



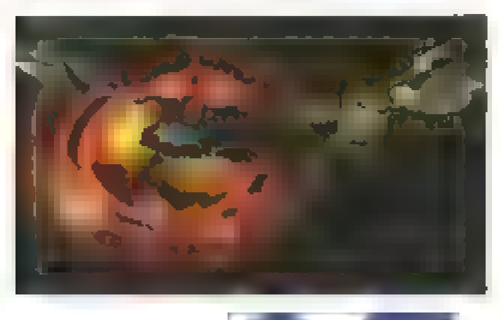
遊戲成敗的關鍵，一個好的RPG遊戲不僅僅有著動人的故事，故事的內容也要有一個中心主旨，在遊戲的過程中能夠讓玩家逐漸地領會它所要表達的觀念。

同樣地，從策略遊戲的經典作品文明帝國、模擬城市中也不難發現遊戲架構扮演著重要的角色，一本好的書，它的寫作方式可能是精簡扼要，適合有基礎的人來看，或者是深入淺出抑或是入門書，讓初學者有機會一窺堂奧，在遊戲的世界裡，抄襲的作品固然形貌皆備，但是很難學到遊戲的精神和特色，這也正是原作難能可貴之處，這次要評析的遊戲－銀河帝國（以下簡稱為GE），在架構上有著傑出的表現，橫樑架上SLG再以AVG做為支柱，依循傳統遊戲的循序漸進發展方式，從一開始消極的完成任務到積極的發展星系，一個清楚的目標和規則，可以說是相當不錯的架構。

在SLG的領域中大致可以分為建設、戰鬥和二者兼備等三種型態，GE是屬於第三種，建設的部份是以星球發展為主，在最低層級的時候，玩家所能掌握的資源有限，發展的重點應該是在建設以期穩固經濟

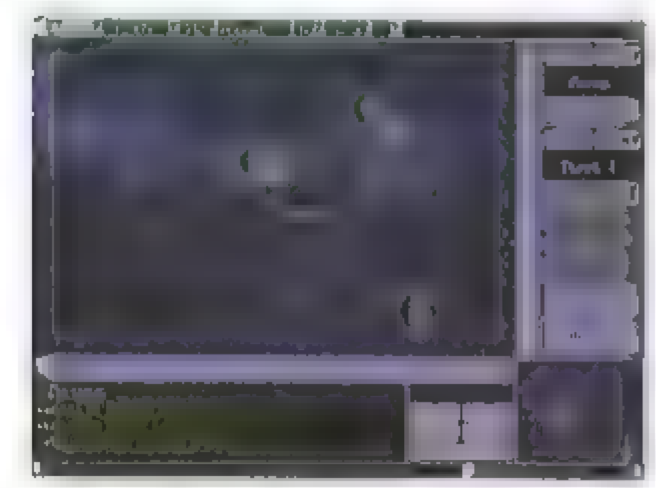


最後來談談GE的遊戲技巧，建設方面要注意到星球人民的需求，資金的來源－賦稅是遊戲勝利的重要因素之一，在急需金錢的情況下可以加重，但是會導致人民的反感，另外一種方式是創造一個適合居住的環境，人民安居樂業自然稅就多，其它像商業機場、銀行等設施也能夠為星球增加一定額度的收入，保護往來的商船讓貿易活動更加地興盛也是重要的課題。至於戰爭的部份，如果玩家打的是守勢的戰爭，積極發展防衛性的武器是首要任務，在研發方面要記得調整研發中心的型態，因為一個星球只能有一個研發中心，某些武器則需要多種研發中心來配合。在攻勢的戰爭方面，經常性地攻打敵軍的運輸和護航艦以及必要的地面攻擊，可以減弱敵軍的生產發展力。





來源，爾後則應以防禦工事、科技發展、國防勢力的建立做為發展的方向。



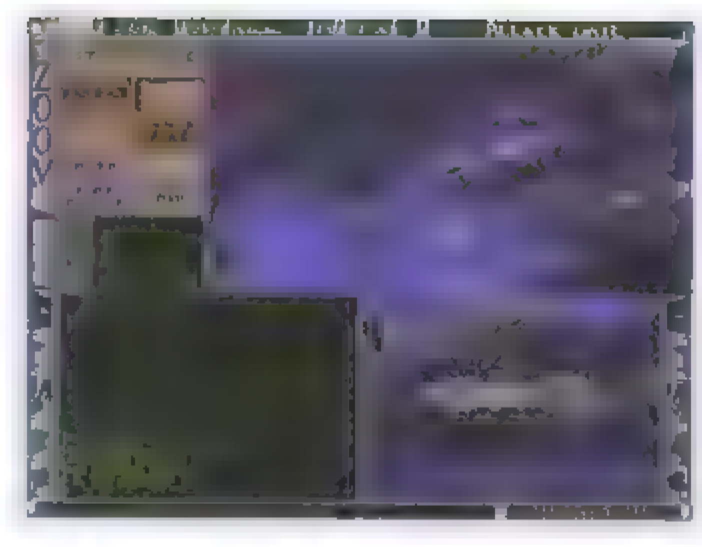
在較高層級時能做的事便會更多，管理的因素便漸漸浮現出來，戰鬥的部份在當紅的即時戰略遊戲引領下，GE也不能免俗地使用了這套系統，為了避免玩家成為戰鬥的機器、軍事狂人，遊戲對於戰鬥兵力有所限制，這一點在強大的防空武力設定上就可以明顯地感受到，攻打星球並不是一件容易的事，對許多玩家而言有這樣的限制一定會有綁手綁腳的感覺，但是也意味著需要更高的戰鬥技巧。

兩段式的戰鬥，外太空的侵入戰和地面戰各有不同的特色，在侵入戰中很明顯地可以感受到星球作戰的氣氛，重兵器、輕兵器的分野是以很簡單的火力和速度劃分，在旗艦級的航艦上還可以裝備用來攻擊防空設施的遠程武器，構成了簡單完備的作戰系統。比較困難的是地面戰，除非



有絕對優勢的兵力，不然在地面砲塔和機動武力的包夾下，成功的機會可以說是相當低的。

整體上來說戰鬥的部份麻雀雖小五臟俱全，在這樣的一個架構下，平面的發展要注意的是各個星球的制限，在供電能力、食物供給足夠的情形下發展，縱向則是以擔任更高層級的指揮官為訴求，掌握更多的資源，你會慢慢發現許多不



為人知的事，並嘗試著去完成上級交付的任務，在AVG的層面上算不上是佳作，但是GE憑藉著整合的功力，不但把縱橫向的發展掌握得很好，在SLG和AVG兩者的平衡度上也拿捏得恰如其份。

在3D畫面的大勢所趨之下，GE在許多物件構圖上也使用了3D圖形，尤其是在太空船內各處走動時以第一人稱視角表示，再加上遊戲設計的通訊系統，除了上級的指示外，地球上的家書也是蠻令人欣慰的，離鄉背井到太空中的感覺油然而生，雖然只是一個小小的設計卻能夠給玩家深刻的感受，這種設計在遊戲中到處可見，像是艦長的座艙、艦橋的安排等等，讓玩家充份融入遊戲的背景中，營造不一樣的氣氛。

操作介面安排屬於文字面板式的，顯目的大型浮凸字體，在主要操作畫面的星雲圖上，介面的配置都很完整，可以快速地切換不同的視窗畫面，不論是研發、殖民地、武器生產畫面都可以很快地切換，戰鬥時也只需要把作戰的單位框起來（學C&C還學得蠻全的），指定一個目標移動或攻擊，如果要使用特殊武器的話只要在選單上點選就可以了，操作起來相當地方便。

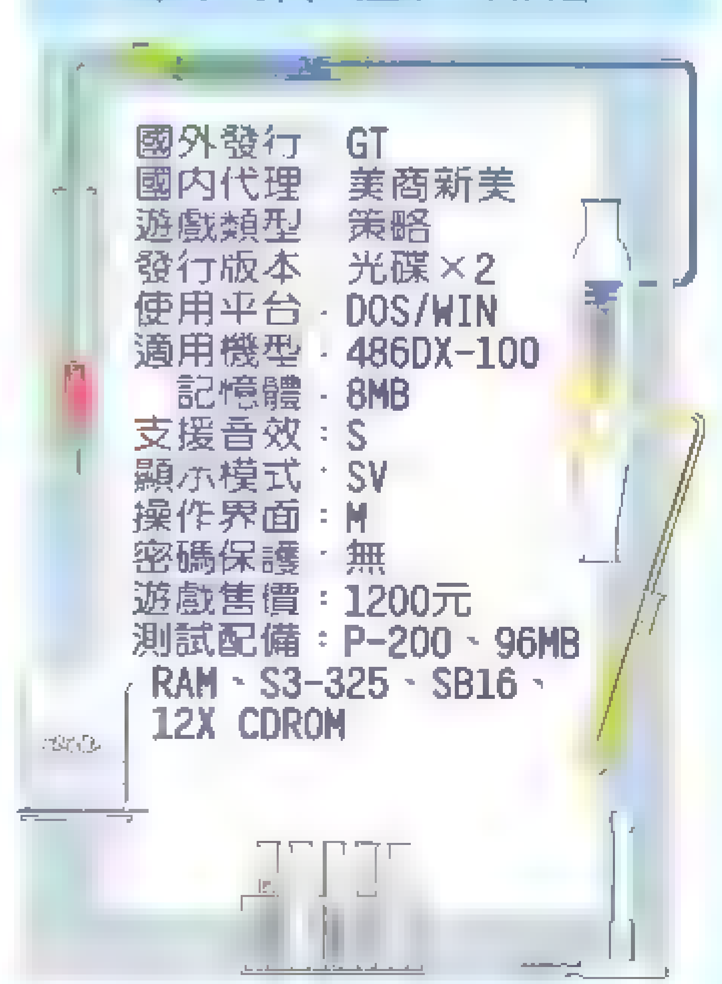


音樂方面算是比較弱勢，沒有很突出的表現，但是這並不代表說遊戲的背景音樂不好，事實上音樂是少了一點，在音效的部份就補了回來，許多訊息都有真人全程語音的演出，戰鬥時的音效－機動車輛的移動聲和砲火的爆破聲都十分地傑出。筆者認為GE在一個相當不錯的主體架構下，和主線的劇情發展相輔相成，讓每一個橋段的發展能夠很完整的進行，是一個值得一玩的遊戲，如果你是星際大戰迷的話，就更不能錯過這個機會，好好地表現一下你領導統御的能力哦！





本文作者／RXZ



國外發行　GT
國內代理　美商新美
遊戲類型　策略
發行版本　光碟×2
使用平台：DOS/WIN
適用機型：486DX-100
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：1200元
測試配備：P-200、96MB RAM、S3-325、SB16、12X CDROM





由於妖魔獵人是一款結合文字冒險與角色扮演要素的遊戲，因此玩起來不僅難度較高，而且還必須多去注意一些遊戲事項。首先，妖魔獵人的對話劇情架構雖然還是單線的，但是其對話多半都會有分歧劇情的設計，不同的決定會稍微影響到一些細部劇情的發展，是玩家要留意的第一個地方。不過呢！玩家有時候還是得發揮無話不問無話不選的精神，把所有的選項給全部選過一次，因為在一些狀況之下，這樣子遊戲的劇情才得以繼續推衍下去。

其次，在妖魔獵人這款遊戲裡頭，練功是絕對必要的事情，所以玩家們除了要隨時進行存檔以防不測之外，更要善加利用手中擁有的一些道具與裝備，否則就算是遊戲的初期，想要打贏一個妖魔都不是簡單的事情。在主角們的等級逐漸提升之後，就可以透過逢魔幻人家中電腦的黃昏網，來接下許多委託人所要交待的任務了。

82



早在人類誕生的數萬年前，這個世界就已經有了妖魔的存在，而在人類成爲萬物之靈以前，更是有一段與妖魔搏鬥的辛苦歷史。由於人類本身並沒有能力與妖魔戰鬥，能夠跟妖魔戰鬥的，只有那些靈感特別強烈，並且經過特殊修鍊的少數靈能者，人們都稱之爲妖魔獵人。因爲妖魔獵人的一連串努力之後，人們過著平穩的生活，漸漸地也淡忘掉妖魔存在的這一件事情，直到…。

高見澤征樹是一個平凡的高二學生，有一次跟他的表姐條原亞衣與青梅竹馬神谷勇希一起到山中露營。征樹本來想要利用這次的露營來拉近與勇希的距離，但是亞衣總是有意無意地破壞著他的計劃。三人穿過了森林，來到了一個神秘的洞窟之中，卻沒有想到這一次行動徹底改變了他們的命運。

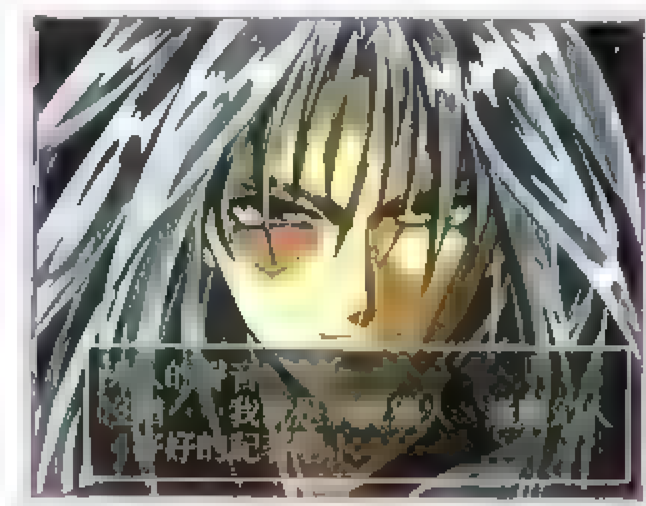




嚴格來說，妖魔獵人應該算是一款標準的文字冒險遊戲，因爲整款遊戲的進行與故事的發展多半都是利用對話來交待的，但是在另外一方面，製作小組卻又滲入了角色扮演遊戲的要素在裡頭，玩起來不再像是以往的文字冒險遊戲一樣，只要不斷地對話或是到處跑來跑去就可以把遊戲給破關。



或許是因為改版成WIN95版的關係，為了要配合WIN95的畫面解析度，所以改版公司就把原來解析度並沒有這麼高的遊戲畫面，硬是給放大到了640×480的大小。如此一來，整個遊戲的畫面看起來實在是有點粗糙，尤其



原本應該是效果還不錯的網點漸近效果更是奇慘無比，人物的圖像部分也變得模糊不清，玩家們不妨換個角度去欣賞，就當做這是一種模糊之美吧！不過，遊戲也不是沒有什麼優點，拜解析度夠高之賜，妖魔獵人的文字不僅是又大又漂亮，更是筆者玩過的日本改版遊戲當中難得一見的佳作，這點實在是相當值得鼓勵一番。

就跟許多日本改版遊戲一樣，妖魔獵人同樣也採用了CD音軌直接輸出的音樂當做遊戲的配樂，其音質與效果當然是好得沒有話說。不過呢！坦白說，這些音樂雖然有著一定的編曲水準，但是跟整款遊戲實在有種格格不入的感覺，可能是這些音樂實在是過於輕快了，不太符合故事當中的主角們的心情吧！

在遊戲的音效方面，玩家可以聽到的效果音實在不多且單調無比，而且多半都是在戰鬥當中才可以聽得到。可是，妖魔獵人的語音部分就表現得相當突出，雖然因為遊戲容量的關係，沒有辦法做到全程語音的效果，但是



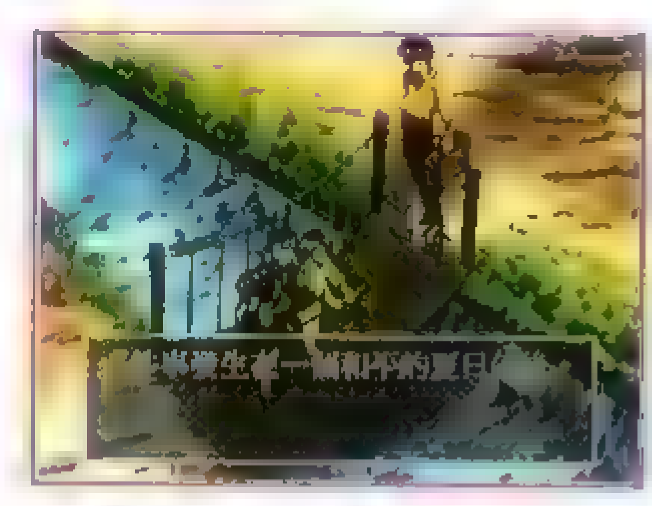


在重要對話出現的時候就會有語音的效果，也可以藉此提醒玩家們這段對話的重要性。最重要的一點是，還好國內改版公司沒有把這些日語對話給改配成中文，否則以國內目前的配音水準來說，只會徹底地破壞掉這款遊戲原有的特色。

在遊戲的操作方面，妖魔獵人全程都必須使用滑鼠來操控整款遊戲，可是在某些場合當中又必須使用鍵盤來操作，實在是有點不便，既然如此，為什麼不也設計成鍵盤也可以操作呢？筆者之所以會如此希望不是沒有原因的。玩過日本文字冒險遊戲的玩家都知道，很多遊戲都要一直看著對話的內容來發展劇情，妖魔獵人自然也不例外，這款遊戲的對話量又不小，有時候真的是按到筆者的手指都累了，如果能夠使用鍵盤的話，雖然一樣得一直按按鈕，但總是比使用滑鼠來操作更不容易讓手疲勞。



說到妖魔獵人的說明書，筆者有些話想講，操作說明的部分實在有一筆帶過的嫌疑，載入/儲存進度的部分又把圖片給放錯，如果不留意的話，玩家可能會搞不太清楚要怎麼儲存進度，偏偏這款遊戲的開頭部分又不算短，如果不幸掛掉的話又得全部重新來過一次，那是一件非常累人的事情。另外呢！遊戲當中的一些文字訊息顯然也有校對不周之嫌，一般的錯字也就算了，居然連進入一個場所的時候都會出現離開的字眼，這個錯誤未免也太過明顯的吧！怎麼測試人員都沒有發現到呢？



其實平心而論，如果妖魔獵人沒有了上述的一些缺點，並且在遊戲畫面方面的品質能夠再提升的話，這實在會是一款水準之上的佳作。不過對於喜歡遊玩這種日式文字冒險遊戲的玩家們來說，妖魔獵人真的是一款挑戰性非常高的遊戲，再加上有著相當不錯的人物設定與視覺畫面安排，相信您一定會深深地樂在其中的。

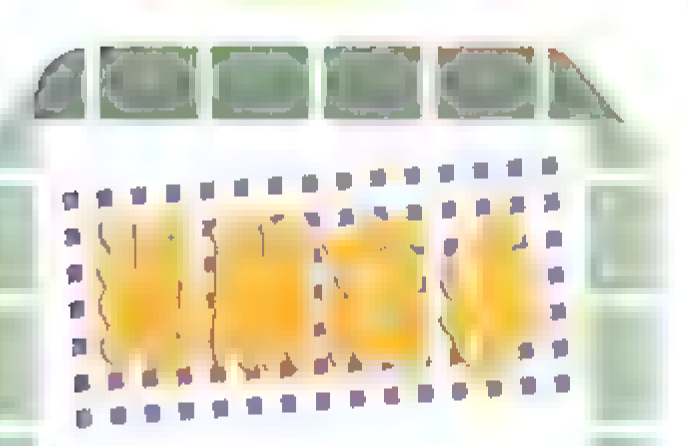


本文作者／JEFFRY



國外發行	Family Soft
國內代理	天堂鳥
遊戲類型	冒險RPG
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	P-75
記憶體	600KB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	M/K
密碼保護	無
遊戲售價	560
測試配備	AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280





《虎鯊戰艦》可說是一款很奇特的光碟遊戲，因為不須安裝，也完全不佔硬碟空間。所以您光碟機的速度就不能太慢，至少六倍速玩起來會較愉快一點，若是SCSI介面，那就更好了。此外，《虎鯊戰艦》的圖是出奇的難抓，即使使用專為Direct X設計的抓圖軟體也不一定抓得下來，筆者也是費了好大的勁才搞定它。如果您的抓圖軟體能抓下《虎鯊戰艦》的畫面，那抓其它的遊戲的圖就更沒問題啦！

由於遊戲時敵人的炮火十分的猛烈，如果您能靠近主要的攻擊目標就盡量的貼近，不但能利用敵軍的炮火消滅目標，還可節省有限的彈藥。因為炮彈是不長眼睛、不分敵我的，您可以好好的利用這個特點克敵致勝。如果您還是過不了關，那只好動用密技囉！祝您好運！

88



廿世紀中期，所有的國家轉向海洋發展，海洋變成主要食物、原料和能源的來源。此時，蘇聯和日本是海底開採之兩大強國，而美國則是遠遠落後。西元2060年，日本政府在環繞日本的海底斷層中設置了許多地熱發電站，以供應其急速膨脹人口所需的電力。這些地熱發電站除了能產生驚人的電力之外，還穩定著危害日本千年的海底斷層，可謂是一舉數得。

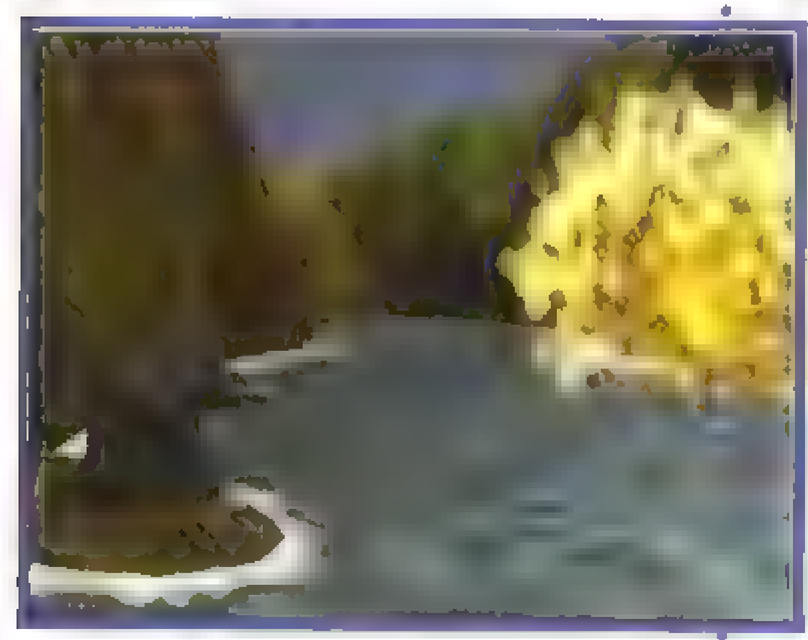


然而好景不常，過度的開發破壞了自然的平衡，大地開始反撲。西元2064年八月，一連串的大地震來襲，絕大部份的日本島嶼沉入海底，脆弱的地殼板塊接著崩塌，產生的海嘯毀滅了亞洲沿岸國家和南太平洋大部份的島嶼。接近60%的日本人口在數分鐘內滅亡（好耶！釣台可歎，上天難逃！），日本政府連同所有自衛隊也一併被滅。蘇聯認為機不可失，立即出兵佔領日本。並秘密的繼續設置地熱發電站，以擴充軍備。美國科學家們認為俄軍此舉勢必再度引發更大規模之地殼陷落，進而威脅到全球的安全。因此派出他們的終極武器－Tigershark虎鯊號水翼潛艇，滲入蘇聯防衛網，摧毀所有蘇聯地熱發電站及關閉日本的發電站，這就是《虎鯊戰艦》的故事背景。

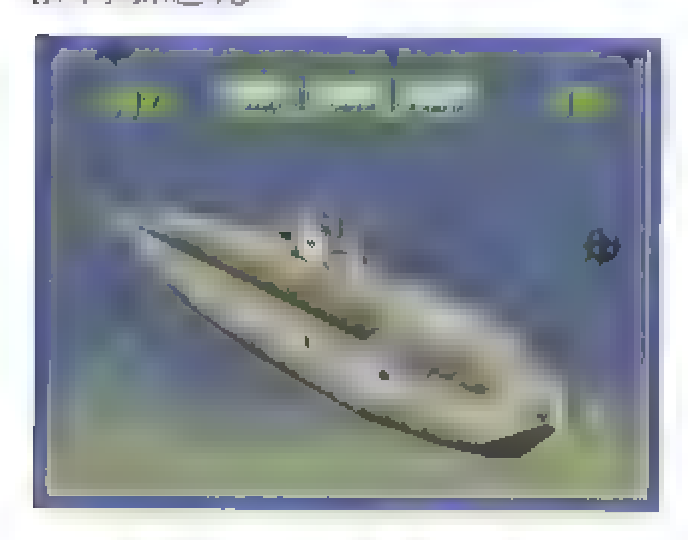
這是一款擁有華麗畫面的動作射擊遊戲，按鍵不多，極易上手，但是遊戲難度頗高，想以一艘虎鯊戰艦力闖九關絕非易事。幸好遊戲中有三種難易度可供選擇，不過如果選擇最容易那一級只能玩到第六關，若是選擇中級



以上難度，那您最好準備一把好一點的搖桿，再加上過人的閃躲技巧才能克盡全功。此外遊戲提供了自行定義按鍵的功能，所有操控按鍵可依個人習慣重新定義，在射擊遊戲中此種設計極爲優良和友善。



虎鯊號上可裝載的武器極多，包括加農砲、火箭、相位離子砲、導向飛彈、各式魚雷、誘餌、集束炸彈及電子反制裝置等十數款新奇的武器，命中敵機後，具有殺傷力的爆炸碎片會四散飛射，場面相當炫麗壯觀。敵軍方面的武器更是琳琅滿目、五花八門，從陸基砲塔、坦克、反潛直升機到快艇、氣墊船、巡洋艦、航空母艦及各式各樣的未來潛艦，多達二十幾種，玩起來相當刺激過癮。



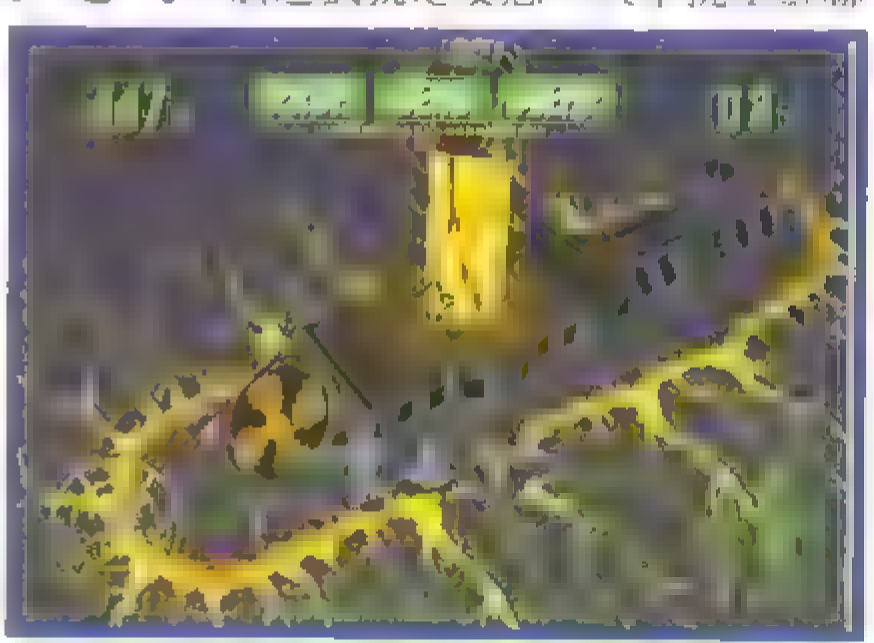
遊戲中所有景物全部以3D立體貼圖構成，不但漂亮，而且不會因爲太靠近而使顆粒變大。這款遊戲可說是融合了《雷神之鎚》與《天旋地轉》的主要優點，再加上支援MMX CPU及3D加速卡和應用Direct X的高等技術，整個遊戲顯得十分的精彩華麗。遊戲時只要打開MMX功能，整個3D貼圖的平滑度明顯的提升了許多；若再將3Dfx的加速功能打開，畫面馬上由256色模式提高到驚豔的65536色真彩模式。以WIN95的動作射擊遊戲而言，能達如此境界已可算是頂尖之作。但是您也需要相當高檔的配備：至少P-166MMX的CPU及具有3D加速功能的顯示卡，才能享受這趟驚異之旅。



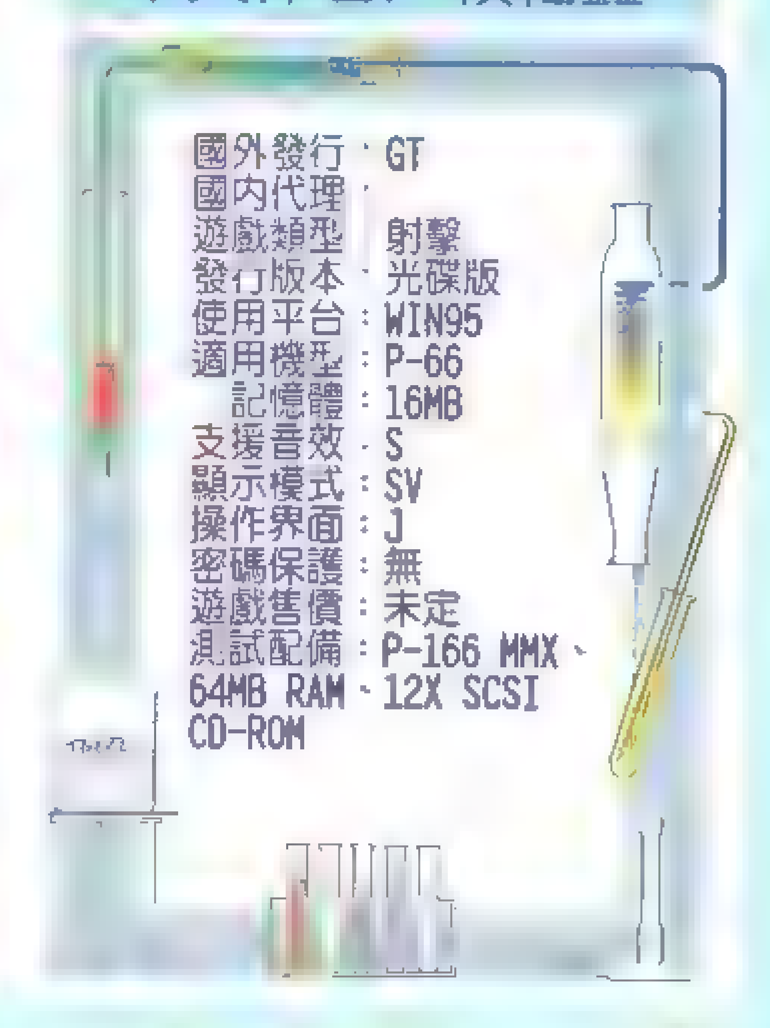
整個遊戲具有類似模擬遊戲般的三種不同視覺觀點：第一人稱的座艙視野、跟在戰艦正後方的尾追視野，以及一種很奇特的「將攝影機丟下後開走」的視野，雖然可以觀賞很漂亮的外部景觀，但是只要虎鯊號開遠一點就看不到了，不適合在激烈的戰鬥中使用。

除了緊張的戰鬥之外，遊戲中偶爾也會出現一些可愛的生物來淡化火爆的戰鬥氣氛，諸如低飛而過的海鷗、悠游自在的熱帶魚群、獨來獨往的魟魚和成群結隊的虎鯨，尤其跟在魟魚和虎鯨群後游覽方武世界更是件賞心悅目之事。海面有時還會來陣龍捲風將您捲上半空中，不時帶給玩者意外的驚喜。而以CD音軌錄製、百聽不厭的配樂更是爲遊戲增添不少風采。

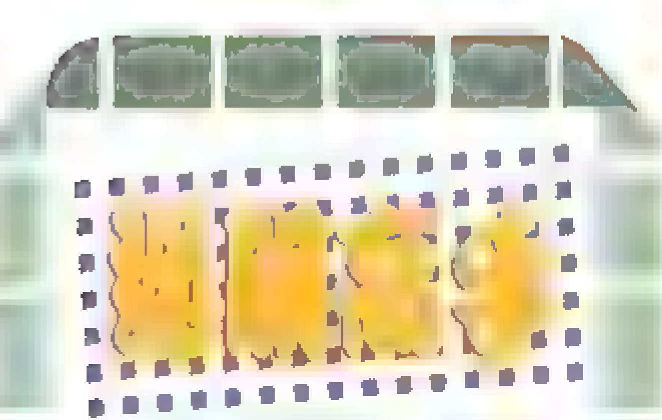
《虎鯊戰艦》之所以難度奇高，並非敵機人工智慧高超之故，而是以多取勝，並無多少AI可言。滿天交織的炮火，經常打得讓您喘不過氣來。沒辦法，這個遊戲就是要您一人單挑全蘇聯的太平洋艦隊。此外，多樣性的任務，諸如：摧毀多重海底電網、清除水雷、拯救被困潛艇、護航母艦等，也增加了遊戲的困難度。唯一較有問題的是：如果您太靠近爆炸物體（尤其是水面的快艇），畫面會有短暫的延遲和跳格，以MMX設計的遊戲在高檔的配備上還會產生這種現象，實在沒啥道理。不過，整體而言，瑕不掩瑜啦！如果您是個「天旋地轉迷」，這絕對是一套您不容錯過的好遊戲。











每一關都有一些捷徑，但你不一定找得到。在第一關的時候不要獨自在前領先，跟著電腦控制的車子，它們會帶你找到最快的捷徑的。轉彎時最好減速，尤其不要按手剎車，否則很容易打滑。在混合錦標賽的每一關都要爭取第一名，否則很可能無法奪得錦標，無一場比賽取得第一名後都要記得存檔，下一場比賽即使輸了也不必全部重來。

熱鍵說明：

F1：減少繪圖距離（能見度降低）

F2：增加繪圖距離（能見度提高）

F3：減少貼圖距離（景物材質細緻度降低）

F4：增加貼圖距離（景物材質細緻度提高）

F5：小型地圖開閉

F6：時速顯示開關

F7：比賽時間開關

F8：圈數開關

F9：天空動態效果開關

F10：變更轉播鏡頭

F12：由最近的檢查點重新出發

0~9（鍵盤右邊的數字鍵）：變更駕駛視野

P：暫停

ESC：離開

85



近年來賽車遊戲氾濫，許多比較另類的賽車遊戲也就應運而生，其中又以MicroSoft所推出的《狂野大賽車》最引人注目。不僅因爲它的主角是大輪胎的越野賽車，更重要的是它的



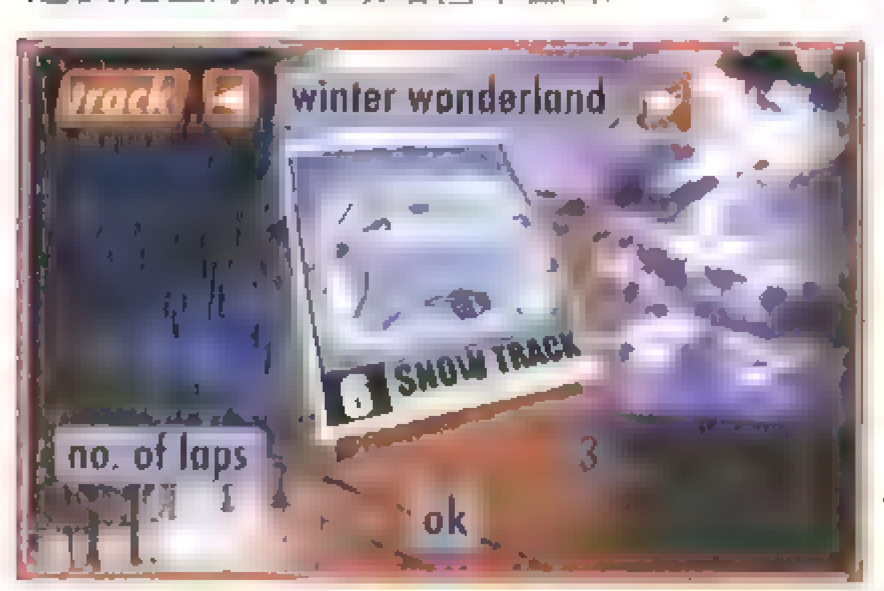
“生父”MicroSoft正是Windows 95和Direct X的創造者，對推動兩者成爲電腦標準作業系統更是不遺餘力，可惜的是《狂野大賽車》似乎並未善用Direct X號稱的威力，致使遊戲的耐玩度和評價大打折扣。

筆者之所以要拿《狂野大賽車》(以下簡稱“狂野”。)來開刀，原因是ACCOLADE公司最近推出了一套名爲《瘋狂大車拼》(以下簡稱“瘋狂”。)的賽車遊戲，和《狂野大賽車》可以說是非常的接近，同樣是越野賽車，同樣有大腳車（大輪胎越野車）可以開，而它的表現更是青出於藍，以下將爲您一一剖析。

《瘋狂》共提供了四部四輪傳動越野車給玩者挑選，據說明書上所言，這四部越野車都是一時之選，包括悍馬、路寶防禦者90、雪佛蘭K-1500 Z-71和吉普藍哥。其中的雪佛蘭K-1500 Z-71就是和《狂野》裡所用一樣的大腳車。從車種的多樣選擇來



說，《瘋狂》顯現比《狂野》更勝一籌，車身更有四種顏色可以變換。為甚麼要特別強調四輪傳動呢？因為越野的比賽高山流水，甚麼樣的地型都有，如果車子的馬力不夠，是無法安然過關的；也許你不知道甚麼叫四輪傳動，更沒有任何駕駛的經驗，在遊戲裡正好讓你領略箇中滋味。



遊戲裡的主選單設計得十分簡捷，對玩家來說很容易上手，操作方式也十分方便，只要使用四個方向鍵和一個手剎車按鍵就足夠了。遊戲裡還提供了一個喇叭的按鍵，不過電腦駕駛的車子大概不會聽到你按喇叭就讓你超車吧？

遊戲裡共有三個比賽，分別是單場比賽、混合錦標賽和分組錦標賽。單場比賽是指玩者可以從四款越野車裡挑選一部參加競賽，並由十二條跑道中挑選一條進行比賽，（剛開始時只有六條，後六條跑道在你贏得某些混合錦標賽後才會開放。）你可以選擇和電腦對決，也可以和朋友同場競技，不管如何電腦都會為你湊足四部車子參加比賽。在你輸入名字，決定比賽圈數之後，遊戲就正式開始了。



混合錦標賽顧名思義是結合四種不同類型的車子一較長短，玩者可以盡情的和其他駕駛各式車輛的對手進行全季對抗，設定



基本上和單場比賽相同，但玩者不能挑選比賽跑道。錦標賽共有六個，剛開始時你只能參加山林之王盃錦標賽，當你拿到冠軍後才能向下一個錦標賽挑戰。

分組錦標賽比賽方式和流程跟前兩者沒甚麼分別，不過這次所有參賽者都是用同型的車輛參賽，既然車型相同，性能亦相同，駕駛者的技術成為左右比賽的一大關鍵。

跑道的類型共有三種，分別是森林、雪地和沙漠，每種類型都各有四條跑道，其中各有兩條跑道是隱藏跑道，你必須贏得某些混合錦標賽後才會開放。跑道的設計筆者認為十分出色，各種地型的特色都能表現，像是雪地裡比較容易打滑、鄉間道路的崎嶇不平等都恰如其份。比較可惜的是跑道的局限性，它不像《狂野》裡採用開放式的地型，玩者可以



開著車子到處遊山玩水，《瘋狂》裡的賽道外圍都設有圍欄，車子是無法超越的，你只能乖乖的繞著賽道跑。

為了因應電腦的速度，遊戲提供了三種顯示模式：VGA、X-MODE和SVGA，如果你的電腦夠水準，當然是SVGA模式能得到最佳效果。但假如電腦不夠快，又想試著用SVGA跑跑看的話，可以把一些不必要的設定關閉，像是天空的動態、塵土飛揚、能見度和景物材質等都可以調整，應該可以得出一個令人滿意的結果。

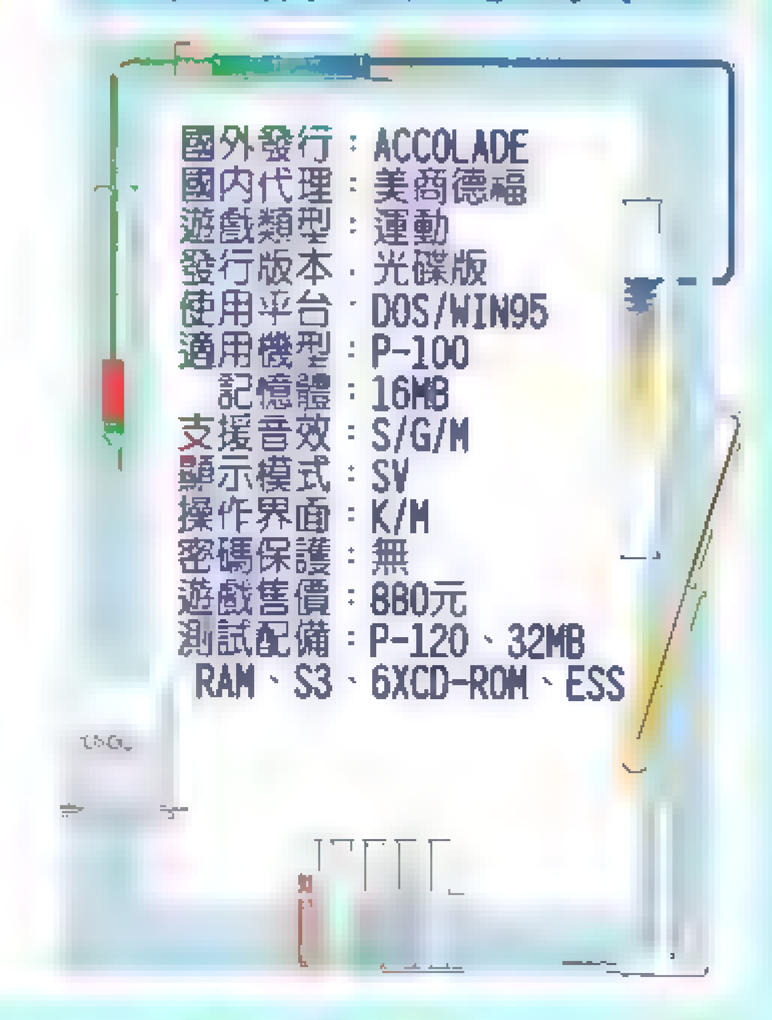
遊戲裡的配樂和音效都讓人擊節讚賞，很有美式狂野作風；不時的語音提醒，也叫玩者不得不凝神屏息，全情投入。

不知道是外國人比較聰明還是中國人比較懶惰？許多遊戲的中文說明書都令人不敢恭維，



《瘋狂》也是其中之一。薄薄的十六頁，很多該說的都沒有說、或是說得不清楚，甚至連一張圖片都沒有，（廣告當然是不算的。）其中最重要的就是"熱鍵"的使用，像是變更駕駛視野、關閉畫面上不必要的東西、暫停等，遊戲既然有設計，為甚麼說明書裡都不說？真是讓人大惑不解。但說明書的缺失應不足以掩蓋《瘋狂》的光芒，喜歡賽車遊戲的玩家們，相信你會跟筆者一樣愛上它的。





本文作者／小 天

國外發行	ACCOLADE
國內代理	美商德福
遊戲類型	運動
發行版本	光碟版
使用平台	DOS/WIN95
適用機型	P-100
記憶體	16MB
支援音效	S/G/M
顯示模式	SV
操作界面	K/M
密碼保護	無
遊戲售價	880元
測試配備	P-120、32MB RAM、S3、6XCD-ROM、ESS





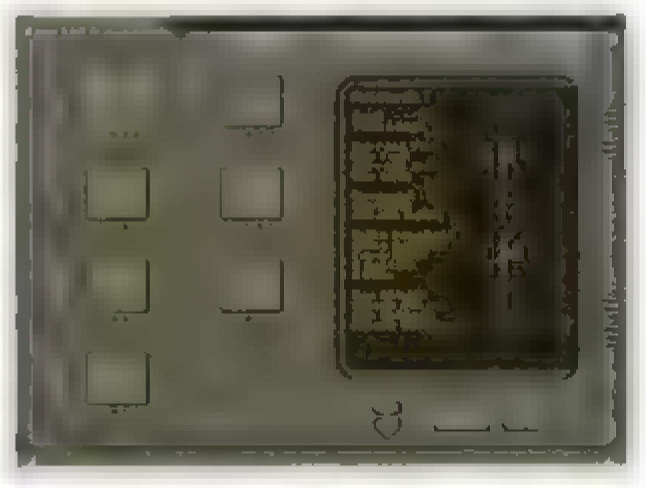
一艘等級2以下的戰艦射程只有3格，可是等級3的戰艦射程是4，也就是說能將科技等級提升到戰艦等級3的人，即使敵人有再多戰艦也是枉然，因為你打了它不管它是否全滅，它都無法反擊（因為射程不足）。那麼只要戰艦加上偵察艦及運輸艦就可打遍天下無敵手（登陸戰當然要有強大的陸軍才行，若只有船艦勝利，敵人便只會防守而不會進攻，那必敗無疑）

四種不同的星球生產力不同，除了標準的六種設定之外，如果有多餘的城市則必須建設經費，及資源點數以生產最佳效應的設施，像金星型製造廠可生產8點可是建立要花費50點，那不如建設生物室，雖然只能每回合生產7點，但建立只要花20點，太划算了。這些點數是用來生產武器、設施、修護必備的，一定要小心使用才不會坐吃山空。



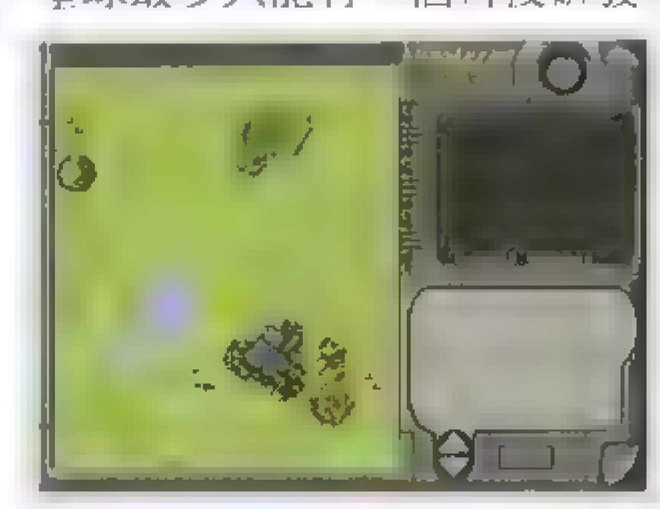


玩過裝甲元帥之後來到浩瀚的宇宙，玩家由真實歷史的二次世界大戰交戰各國到虛構的太空中不同的種族，舞台似乎更寬廣。但是由於種族以及武器完全是虛構的，失去了親切感不說，3D圖形表現的質感無法和裝甲元帥的繪圖相提並論，感覺上也不如「銀河英雄傳說」的艦隊決戰。大概這是筆者第一次對SSI五星上將系列感到失望吧！

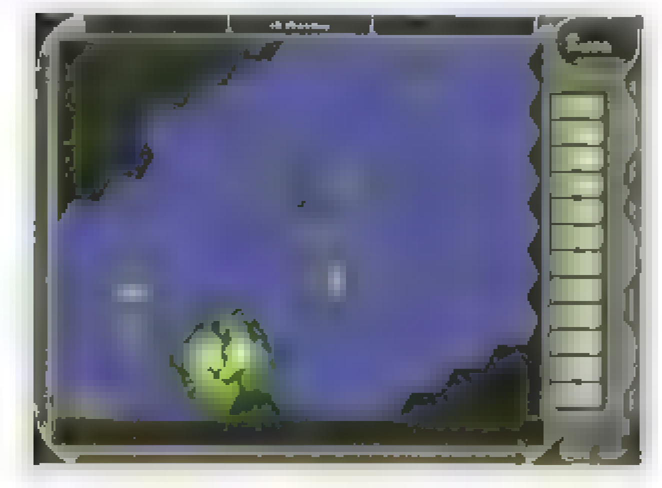


雖然加入了不同星球生產不同及研發科技設定，但明顯不如「太空牛仔」的多樣化。地面戰鬥形同配角，不僅種類太少而且地形也十分貧乏。老實說，玩這套遊戲筆者以往不眠不休進攻俄國、轉戰北非、英國，是截然不同的心情。雖然它有許多不同種族、武器，然而實在沒有太大差異，費心畫的3D圖在戰鬥只是個不起眼的小圖形，過關也沒有獎賞，應該算是殺時間的產品。

遊戲主要分為單場戰役及戰爭兩種，後者在手冊上說又可分為快速戰及擴張戰爭，其實本質是相同的。單場戰役雙方部隊已設定好，種族及武器無法變更，目的在以有限武力來打敗敵人，因為沒時間研發科技，所以戰術層面很重要，是練習各種戰術的好地方。而戰爭類不論開始是一個星球或數個星球，重點在快速擴張以加速研發，因為每個星球最多只能有一個科技研發中



心，而研發中心的目決定你的武器等級。

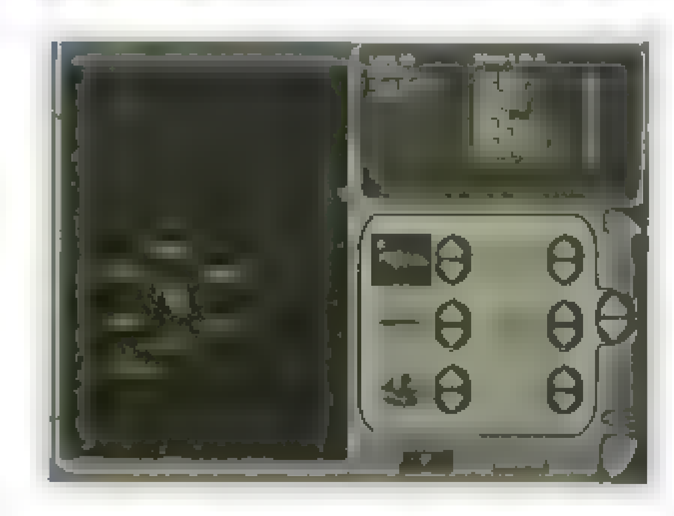


地面戰鬥分爲裝甲及非裝甲武力，前者像AFV、突擊車，後者像砲兵、步兵，攻擊時要謹慎派出適當武力，像突擊車對步、砲兵威力強大，但碰上AFV就慘了。另外砲兵支援的設定可以讓玩家將步兵放第一線，砲兵緊鄰放第二線，如此敵人攻擊步兵時會遭到旁邊砲兵的援護射擊而受損，甚至被迫撤退。進攻時且要小心砲兵，最好先攻擊砲兵再收拾殘部，一堆相鄰的砲兵如果不能令它們分散，那攻擊就必須付出相當代價。由於地面部隊沒有補給車，因此要注意油料及彈藥存量，否則油料耗盡動彈不得時只有等別人收拾你了。



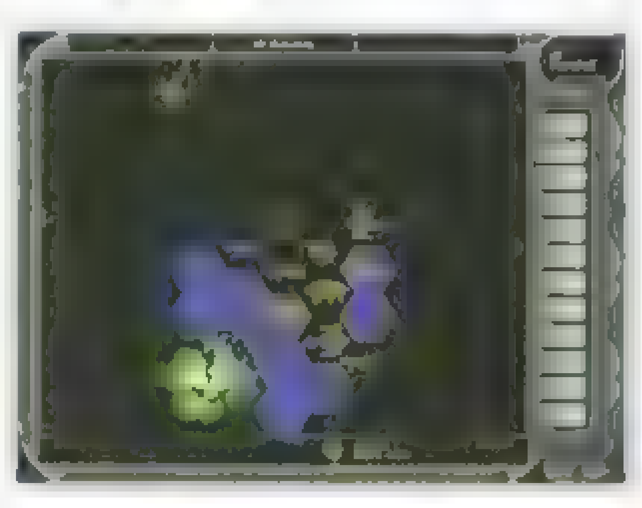
太空船艦戰鬥有點類似海戰，是本遊戲戰鬥中最重要的，因爲德國即使在海上失利，仍然可以控制歐洲大陸，可是若在宇宙船艦戰鬥中失敗，不要說進攻，連防守都危險了，因爲佔有星球才能保證有資源點數，以確保國防安全。這有點像英國和日本這種島國，海權決定一切如果特拉法加海戰及對馬海峽海戰失敗的話就完蛋了。

偵察艦是不可忽視的，雖然它們常常成爲犧牲品，但由於它們的犧牲才能確保艦隊中更高價值船艦的存活。在戰鬥中勝利是屬於能夠先發現敵人主力、並能將之擊潰的人，偵察艦加上長射程的戰艦是致勝的重要因素。但是，船艦分爲能夠抵抗光線砲及飛彈兩種屬性，戰艦對光線砲防禦力強但對飛彈防禦力弱，因此要小心驅逐艦及飛彈船的攻擊。



等級低的戰艦不足爲懼，特別值得一提的是飛彈船，雖然它有和砲兵一樣的援護射擊能力，但是抵擋不住戰艦的集火射擊，因此發現敵人飛彈船必須先以戰艦攻擊才不致遭到反擊。另外，驅逐艦雖說有80%的機會先發射飛彈攻擊戰艦，但是可能要靠多存檔來確保戰果，尤其是它們可能熬不到累積經驗值，所以主力應放在戰艦，特別是等級愈高愈好，移動力、射程都加大了。

這個遊戲應該挺適合多人



連線對戰，如果找不到"腳"話可能很會很無趣，因爲電腦AI在戰術上差強人意，但在研發科技上就太遜了。二次大戰的系列作品中因爲每一關都有延續性，所以玩下去很有挑戰性，尤其看到



四號戰車更換爲虎型坦克或者FW190更新爲Me262時真是感動莫名，不僅是因爲圖形畫得好，而且是對這些歷史上的名作有了感情，自然玩起來十分有勁，星際元帥大概少了這個重要因素吧！再加上3D圖形雖然可360度旋轉，但在戰鬥時根本派不上用場，誰會沒事去看單位選單？，那種爆炸後損傷或全滅的表現不是一個單一圖形加上數字可以模擬的。

縱使不是很喜歡畢竟是玩完了，只是少了樂趣及成就感，像是評分或者閱兵式，太吝於獎賞玩家了。音效平平，真正執行



的武器畫面圖形又小，實在不能算是成功的作品。另外要注意的是雖然DOS版能玩的地圖比較小，但是WIN95的執行速度太慢，特別是動畫部份（即使有Direct X III也快不了多少），建議想玩的玩家採用DOS版。至於筆者，那天有好對手就再來玩玩看吧！

本文作者／Guderian







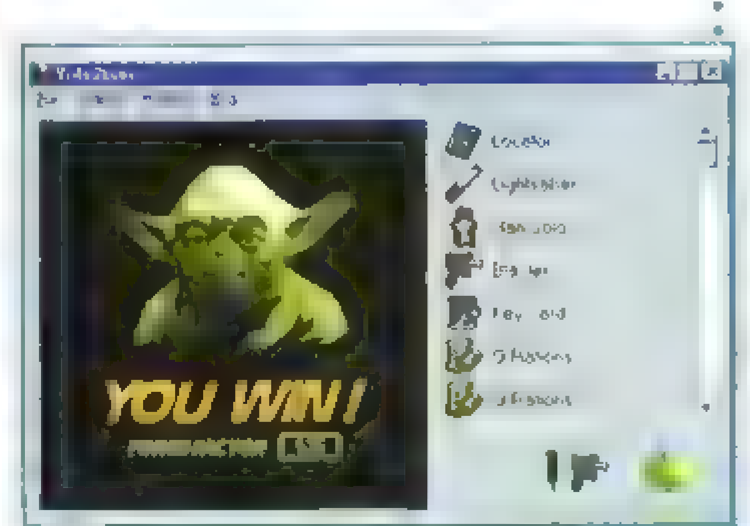
『尤達外傳』是盧卡斯『視窗大冒險』的第二套作品（第一套是瓊斯博士大冒險），遊戲規模是屬於小遊戲，每個任務都是獨立的，彼此間並沒有關連，當任務完成時，遊戲依完成時間、到過地方的多寡、解開多少謎題以及敵人的強弱來給玩家分數，分數上限是1000分，每完成五、十、十五個任務時，路克會獲威力強大的光劍、配備原力及死裡逃生的技能。任務內容都是和星際大戰有關，再一次讓玩家回味星際大戰裡的背景世界。

在這裡筆者透露兩點快速攻略的心得，第一個是優先尋找地圖探測器，利用地圖探測器可以知道那裡有待解的謎題及所需的物品；第二是可以修改在WIN95目錄下YODESK.INI內的COUNT值，將上面的值改為15，則立即擁有上述的技能與光劍，若是沒有看到COUNT的字，請先玩完一次後就會出現。





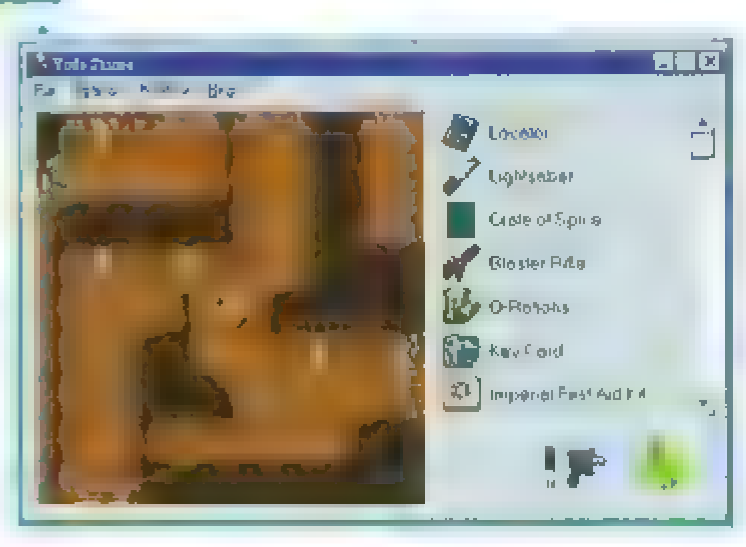
『尤達外傳』是盧卡斯公司（LUCAS ARTS）繼第一套－『瓊斯博士（Indiana Jones）大冒險』後，以其原有的『視窗大冒險』（DESKTOP ADVENTURES）介面，改以星際大戰系列為背景，而推出的動作冒險解謎類型的遊戲。在『尤達外傳』裡，你可以看到在星際大戰系列裡所熟悉的人物及場景。關於『尤達外傳』在劇情主線上的處理，通常



是通知叛軍有關帝國的動向，或者是破解帝國的設施及陰謀，不過有些事件也是蠻有趣的，例如：拯救被惡霸賈霸所捉的朋友韓．索羅，拯救叛軍司令，也有尋找失蹤的莉雅公主，或是救出被擄走的尤達…等等。

在遊戲圖形上，比起『絕地大反攻』系列，真是有若天壤之別，不禁讓人懷疑這是由盧卡斯所做的遊戲。二頭身的正上視角度的扁扁人，正四十五度角的地形，乍看之下真是有些好笑，與盧卡斯公司一貫的電影編排手法與畫面差別很大。不過看著熟悉的人物及飛行器，還是能夠接受這些圖形風格上的改變。

由於整個遊戲的設計是要讓玩家在工作之餘來進行遊玩，一般我們知道在WINDOWS環境下存活率最高的遊戲是採地雷及接龍，原因無他，簡單又可以殺時間，而盧卡斯公司的『視窗大冒險』系列定義就是想要取代各電腦中的採地雷及接龍，因此『尤達外傳』可以直接在光碟上執



行，也可以安裝到硬碟（約佔7M Bytes硬碟空間），由硬碟啓動而無須光碟。每一個任務都是獨立的，所以玩家可以在短時間內玩完，而輕鬆的徜佯在星際大戰的世界裡。

在這裡筆者透露兩點快速攻略的心得，第一個是優先尋找地圖探測器，利用地圖探測器可以知道那裡有待解的謎題及所需的物品；第二是可以修改在WIN95目錄下YODESK.INI內的COUNT值，將上面的值改爲15，則立即擁有上述的技能與光劍，若是沒有看到COUNT的字，請先玩完一次後就會出現。



談完了遊戲部份，接下來讓我們看看本片的另一個重要的部份—『製作神奇』（MAKING MAGIC）。各位一定不會忘記在今年電影界的盛事，盧卡斯公司爲了紀念星際大戰廿年週年，特別將原來的星際大戰三部曲電影版本，加上了十幾分鐘的電腦合成動畫，而推出了『星際大戰97特別版』，雖然合成的部份不多，卻也花了盧卡斯數千萬元美金，其中特別困難的部份是將舊的影片重製。『尤達外傳』CD版中的『製作神奇』，就是簡單介紹了盧卡斯公司重拍星際大戰的經過及腳本設定。

在『製作神奇』中，共分爲五個項目，介紹內容以星際大戰系列第一部中的四段修改部份爲主線，其他二部僅約略介紹：

第一個項目是『爲何製作星際大戰特別版？』，在這裡喬治盧卡斯將會親自說明製作『星際大戰97特別版』的目的及過程。

第二個項目爲『預覽特別版中的新成果』，在這裡主要介紹第一部裡的四段修改部份：①帝國軍隊搜索降落在塔圖尼上的救生艇；②路克與歐比旺一行人前往墨斯艾斯利太空機場遇到帝國軍盤查；③韓．索羅與賈霸在機場的千年鷹碰面的情形；④叛軍突擊死星先發攻擊的一段，各部份皆有文件說明、原始影片欣賞、紙上分鏡畫面、特技小組說



明、3D模型瀏覽、及合成後的精彩劇照，至於第二、三部僅有部份簡略的說明。

第三個項目爲『影片搜尋』，可以仔細的欣賞到各更改部份的電影分鏡圖，以瞭解電腦動畫如何嵌入舊影片之中。



第四個項目爲『幕後及道具人員介紹』，在這裡我們可以看到從1977年以來爲星際大戰系列作的道具師、特技師及幕後人員的經歷，細心的讀者可以發現許多工作人員現今仍然在役，『侏羅記公園』也有他們的傑作呢。

第五個項目爲『訪問工作人員』，這裡分別訪問了Vince Lee及喬治盧卡斯，當訪問結束後，畫面還特別幽默的讓單臂電視機壞掉脫落，眞是有趣。

星際大戰系列，在電影界裡擁有了廣大的影迷，而其延伸的產品同樣也吸引了不少的愛好者購買。盧卡斯公司在最近幾年積極的投入遊戲製作的行列，也推出了不少的遊戲，以星際大戰



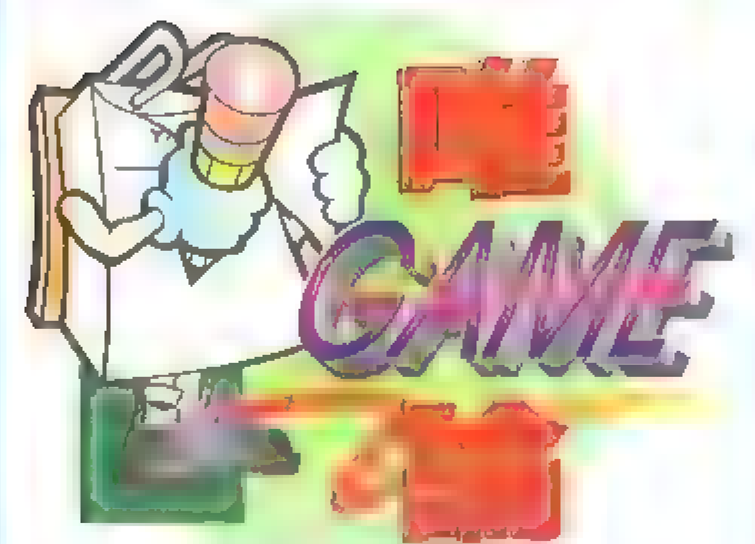
系列爲例，有動作射擊的『絕地大反攻』（REBEL ASSAULT Ⅰ、Ⅱ），DOOM LIKE之3D動作的『黑暗武力』（DARK FORCE），飛行模擬的『X戰機』（X-WING）系列（含兩個資料片及光碟版）、『鈦戰機』（TIE FIGHTER）系列（含一個資料片及光碟版），以及最近風靡世界的飛行模擬之『帝國生死鬥』（X-WING VS.TIE FIGHTER），這些無不令星際大戰迷爲之振奮，現在喬治盧卡斯已經宣佈開拍星際大戰前傳三部曲，描寫的正是歐比旺、達斯維得年輕時的故事，以及絕地武士沒落的故事，預計在西元1999年推出前傳三部曲的第一部，相信會再一次掀起另外一股星際大戰風潮。



本文作者／HAYASHI

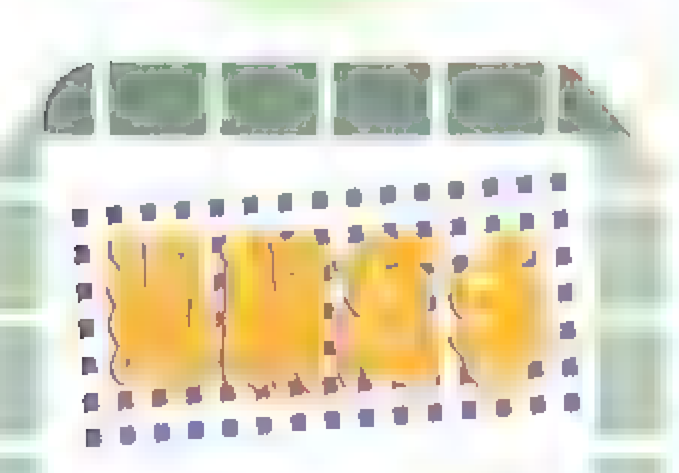


國外發行	LUCAS ARTS
國內代理	松崗
遊戲類型	益智動作
發行版本	光碟
使用平台	WIN95
適用機型	486DX2-66
記憶體	8MB
支援音效	S
顯示模式	SV
操作界面	M
密碼保護	無
遊戲售價	540元
測試配備	P-200、32MB RAM、US、ET-6000





超級模擬飛行之威力加強版



不知道是那個天才給這套軟體取的中文譯名：『威力加強版』，光看中文名稱就足夠讓飛行迷們高興個半天，想必跟《三國志四代》和《三國志五代》的威力加強版一樣加強了不少威力，修正了主程式，並增添了不少新功能。哈！其實不然，這只是一片附加在主程式之外的地形景觀資料片，並未對主程式作任何修正或增加任何新功能。這個命名的天才若不是窮的沒錢買英文字典，不然就是根本沒玩過這套遊戲，該罰他去跪主機板（特別強調：要跪背面）。若能譯成《超級模擬飛行之南加州資料片》則較為名副其實，也不致於誤導了消費者。如果這套《南加州資料片》能『戒急用忍』的在修正地面成像引擎方面的問題後才推出的話，那麼冠上『威力加強版』這個名稱就絕對是『著無庸議』的了！

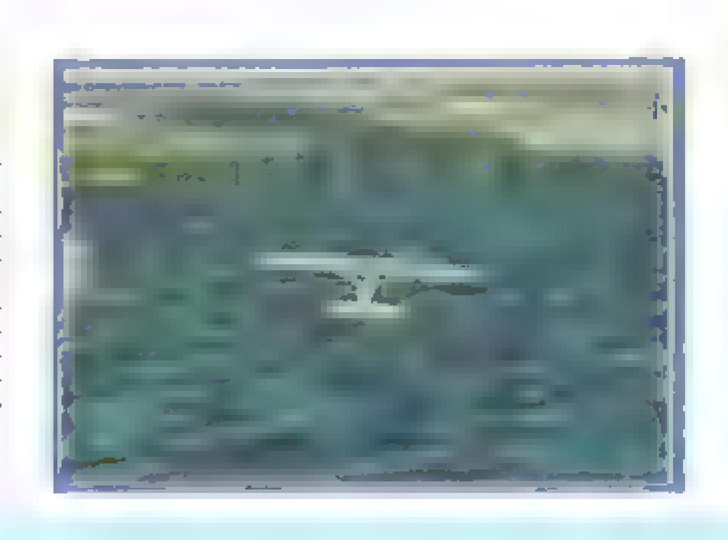




由Microsoft所出品的Flight Simulator之所以能雄霸模擬飛行界多年，最主要是眾多玩家和協力（Third Party）軟體廠商所提供的附加價值所致。從來沒有一套飛行軟體能夠像Flight Simulator一樣能夠受到成千上萬的玩家和廠商的青睞，為其開發世界各地的主要機場航站資料、飛行景觀地形和各型飛機等等，甚至為它成立Internet上的虛擬航空公司，並招募機師大舉營運。由於眾多利潤都被協力廠商瓜分，Microsoft也不甘示弱的在WIN95版發表之後立刻推出專屬的官方資料片《Southern California Scenery》，除了有肥水不落外人田的用意之外，另一方面也藉由提供新的轉換程式，將所有舊版的地形、儀控資料和各式各樣玩家設計的飛機轉換到可供Win95的環境之下執行，繼續穩坐飛行霸主之位



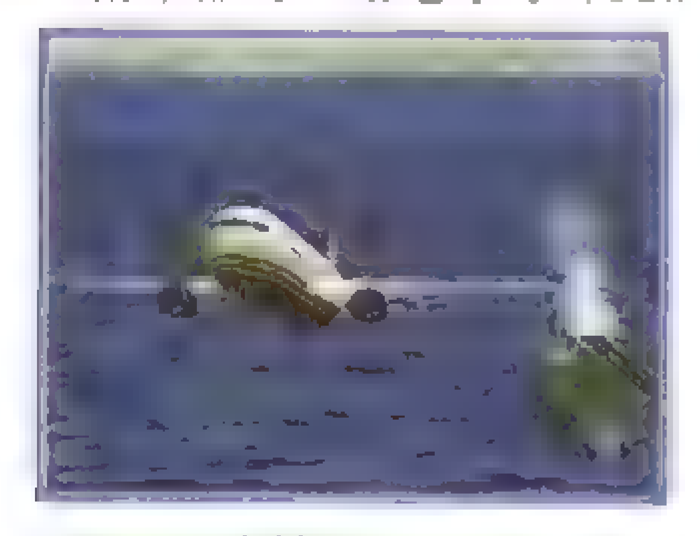
從這片《南加州資料片》可以看到Microsoft這次可說是卯足了勁、全力出擊，不讓Third Party軟體專美於前。整片CD擁有高達160MB的地形、機場、語音資料和衛星空照圖，甚至超越主程式片（含全球機場、地形資料）140MB的容量，由此可見此





資料片對南加州地區景觀及飛航資料搜集之完備。

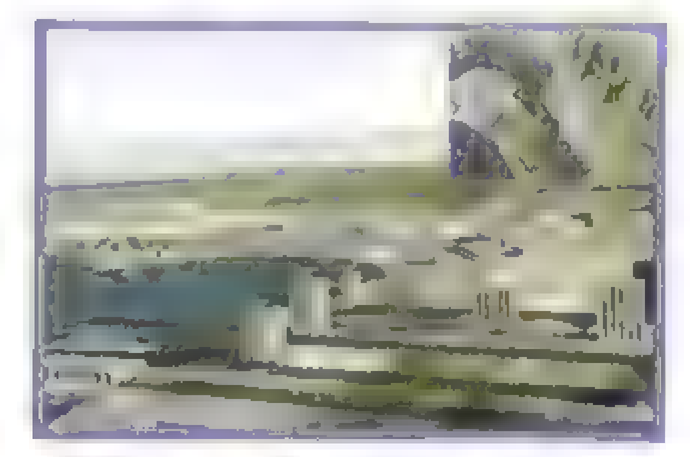
除此之外，資料片中也增加了許多測試飛行技能的新挑戰任務和具有詳細飛行簡報的冒險任務以及更新了原南加州地區的機場飛航資料。整片《南加州資料片》主要涵蓋了美國加利福尼亞州南半部的：聖地牙哥（San



Diego）、洛杉磯（Los Angeles）和摩哈維沙漠（Mojave Desert）三大地區。 前兩者幾乎可說是聞名全球的美國精華地段，也難怪Microsoft會挑上這最出名、最具賣像的區域來推出資料片（我想總不會有人要推出內華達州的資料片吧？全州一片沙漠，也沒幾個機場。），接下來我們就來看看南加州地區到底有何特殊之處。

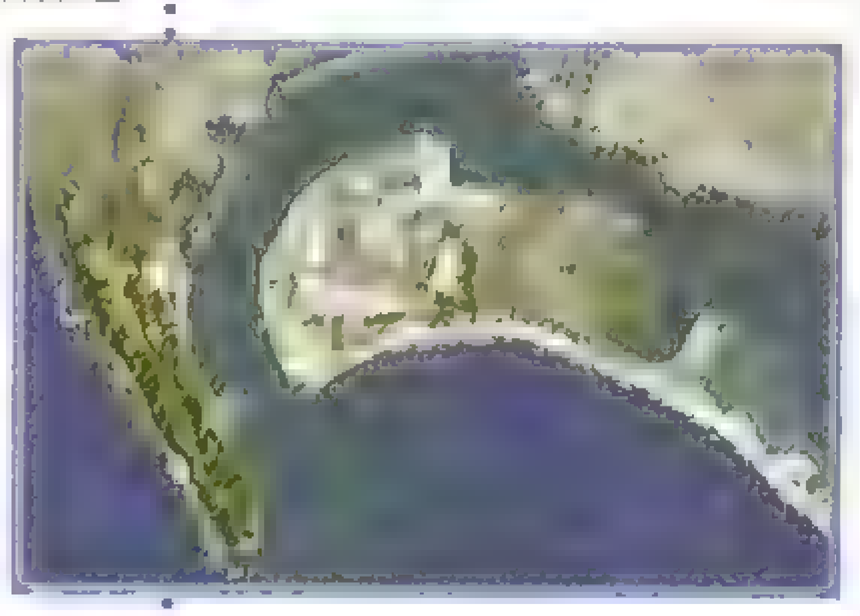
首先是聖地牙哥區，位於美國的最西南角，有名聞全球的米拉瑪空軍基地，看過『捍衛戰士』（Top Gun，湯姆克魯斯主演）電影的人都應該知道，這是訓練全美頂尖飛行員空戰技巧的主要基地。另外還有著名的聖地牙哥海洋世界、聖地牙哥動物園、美國海軍的北島航空站以及橫跨北島與聖地牙哥市區的科羅那多跨海大橋（Coronado Bridge）、科羅那多大飯店， 這些著名的建築地標都可以在這片《南加州資料片》中找到。

此外，在接近墨西哥的外海中還有一個航空母艦艦隊群，就看您能不能找得到！再來介紹洛杉磯地區，那就更加精彩了。舉世聞名，兒童最喜歡的遊樂天堂——迪士尼樂園（Disneyland）就在這裡。還有長堤市（Long Beach）、好萊塢、環球製片場、ULCA洛杉磯大學加州分校、道奇運動場、Griffith Park天文台、El Segundo煉油廠、渡假聖地聖塔芭芭拉島、San Onofre核能發電廠、數不清的遊艇碼頭以及停放在長堤港外的瑪麗皇后號（Queen Mary）豪華郵輪…等等，都可以在這一區內盡覽無遺。在洛杉磯的上空飛翔，實在是件非常愜意之事。有興趣的朋友，不妨找找HOLLYWOOD這九個好萊塢標誌的大字到底豎立在那一座山上！至於Mojave摩



哈維沙漠地區，除了一些機場外，則是一片黃土和農田，沒有什麼觀光據點，因此就不多加介紹了，有興趣的人倒是可以去體會體會沙漠中不同的飛行風貌。

由於這套南加州飛航景觀CD僅是一般之附加資料片，因此主



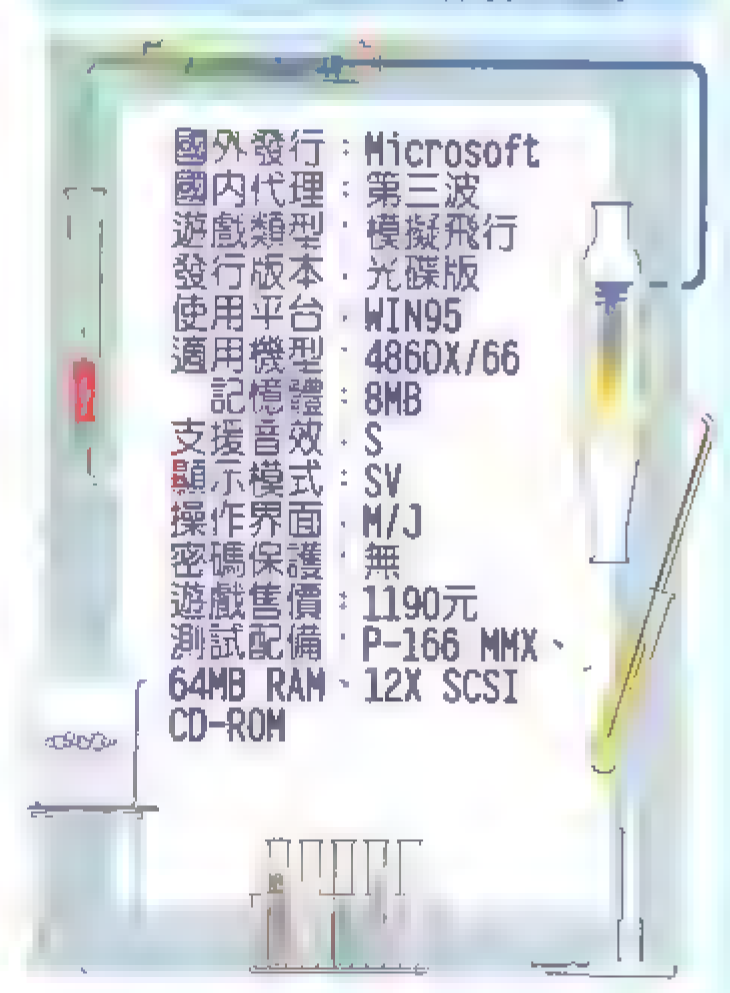


程式之地面成像引擎會造成地形景觀閃爍的現象還是一樣沒變，並且因為《南加州資料片》使用了許多衛星空照圖片使色彩數增加，反而造成地形有左右流動的



奇異現象，還是有些遺憾。但不論如何，對飛行迷而言，這是一片值得您擁有的擴充資料片，可以讓您的飛航景觀資料更加充實，飛行天地更為廣闊。至於其它問題，讓我們期待修正程式或Microsoft Flight Simulator 7.0 for Windows 95吧！

本文作者／賴福鑫

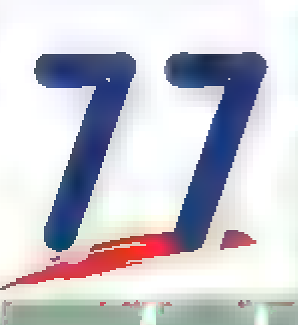




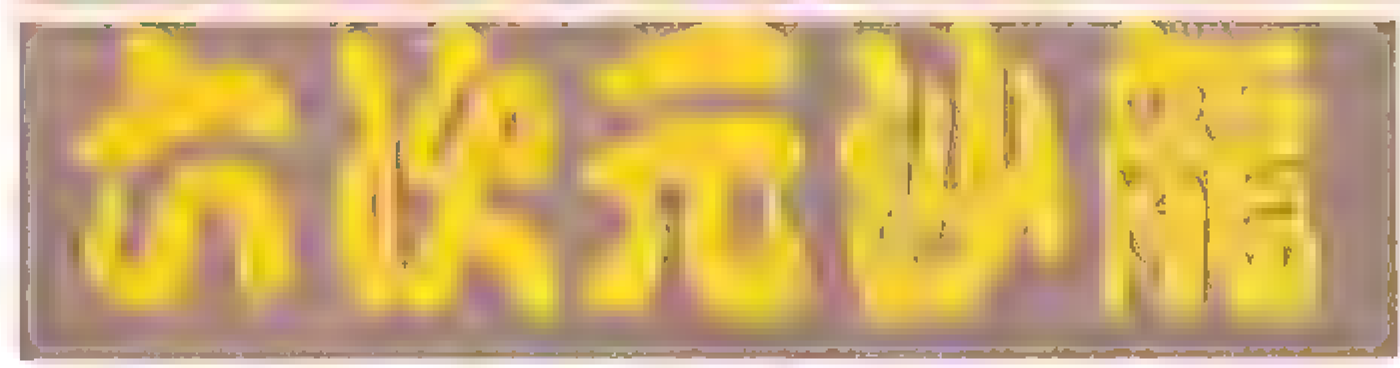


本遊戲中的解謎提示不多，新手可能要竭盡所思才能順利解謎，但是本遊戲相當體貼的設計了教學模式，和線上遊戲提示，更提供了一本完整的攻略本，所以玩家可以有不同的選擇來完成遊戲。

整體而言，本遊戲並沒有達到目前大行其道的『多媒體遊戲』之標準，沒有基本的開場動畫、過場動畫及精緻的動作表現。第一人稱的表現方式，也無法讓玩家看到主角進行遊戲的許多精彩畫面。但是除卻了這些不足之處，其他方面的表現仍是可圈可點。用心製作的音效和背景音樂，兼具內涵和趣味性的原著改編，最重要的是豐富廣大的遊戲內容，精心設計的遊戲情節和饒富巧思的謎題對話，都能夠讓玩家沈迷其中流連忘返，而忽略了聲光效果的缺陷。對於只重感官刺激的玩家，並不推薦本遊戲，因為可能會讓您大失所望，但是如果您很久沒有玩到真正有『深度，廣度和長度』的好遊戲，那麼本遊戲絕對不可錯過！







由於大多數的玩家已經進入了WIN95的作業系統時代，新出品的遊戲也幾乎都是在WIN95的環境下執行，以Windows16/32位元的程式碼來寫成。本遊戲由安裝設定到執行遊戲本身，全部是在DOS的環境下進行，雖然也可以在WIN95下直接安裝、執行，但是大概只有光碟剛剛插進去那個Autorun的畫面，之後都是切換到MS-DOS模式下來進行。這樣做一方面在音效卡或螢幕介面卡的部份可能會有問題，遊戲執行的效率也會降低，如果玩家執行其他的應用程式的話，協同性和穩定性都不太好。玩家按Alt-Tab切換到其他應用程式再回來遊戲，有時會當機或是畫面亂掉。





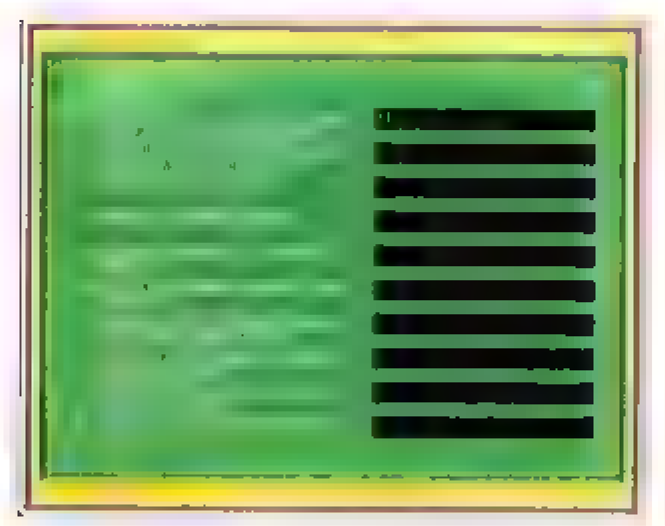
本遊戲的畫面，感覺上好像是一兩年前就已經畫好，現在才拿出來賣的那種水準。沒有震撼人心的開場畫面也就罷了，連遊戲中比較像樣的過場畫面也付諸闕如。最令筆者難以接受的，是人物一些該有的動作和效果都沒有好好的表現出來，要『玩家』自己用『想像』的！例如其中有一幕是主角把布告欄上方的車票拿走，令人驚異的是，只要這動作一完成，原來在布告欄前面被玩家計誘離開的秘書小姐突然之



間像鬼魅一樣的又『蹦』出來！以一片大光碟的容量，動畫的製作實在不該如此的偷懶吧！或許由於這是一個『第一人稱』的冒險遊戲，（也就是說，玩家看不見自己扮演和操控的主角），遊戲中省略了很多主角完成事情的動作，但是其他的人物和該動的物品，實際上也都不會動，或是只有簡單的晃一晃手而已。這樣的表現方式，實在剝奪了玩家很多樂趣和興致，畢竟聲光效果中，動畫佔了很重要的一部份。



另方面，本遊戲雖然號稱可以360度全方位的旋轉畫面，但是實際上只是把幾張靜態的畫面接合起來罷了，因為在旋轉的過程之中，人事物並不會有光影或大小的變化。如果玩家曾經看過或玩過『Goose Bumps』這套鬼域冒險的遊戲，就知道什麼才是真正的『360度無段旋轉』啦！至於靜態畫面的繪製，雖然不是很精美，但也算是有自己獨特的風格和特色了。



在音樂和音效方面，倒是頗值得一提。本遊戲的背景音樂蠻動聽的，在製作群介紹的畫面還有一首『饒舌歌』，其他遊戲中場也會有不同的背景音樂，都十分值得欣賞。在音效方面，人物的語音配製得十分成功，抑揚頓挫和選聲都不錯，另方面，最令



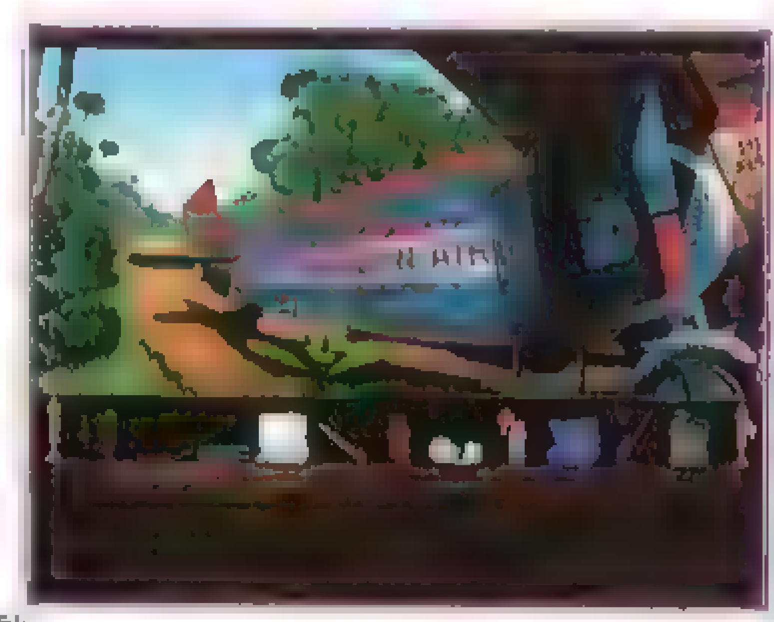
筆者感激涕零的就是在對話時還有字幕可以對照，算是考慮得頗周到。但是令人氣飯的在於雖然語音方面做得不錯，卻不是全程語音，有些時候的對話只有文字沒有聲音，主角在思索時也沒有語音。其他例如開門聲等小動作的音效竟然也都沒有，令筆者有種在玩Beta測試版本的無奈感。

說完了壞話，也該提一提本遊戲的優點了。本遊戲的劇本可是大有來頭的Spider Robinson的作品。本遊戲融合了數本書的劇情，加以串連而成為一個完整連貫的遊戲。這位作家的作品在美國已經印行了25年，聲名歷久不衰，在News上也有個專屬的『alt.call ahans』，有著超過六萬人的會員，為他的作品所架設的網站或討論群更是難以盡數。Spider Robinson更為了本遊戲唱了四首歌（因為他小時候的第一志願是長大之後當一個民歌手），在遊戲中玩家會陸續聽到。他為本遊戲的攻略本寫序言時，也提到原本並不看好將他的作品改編成電腦遊戲，因為他看過了無數的遊戲，發現那種表現方式和風格，根本和他的作品格格不入。但是當本遊戲完成之後，製作人到他家用一台筆記型電腦展示本遊戲給他看，他竟一連沈迷數小時而

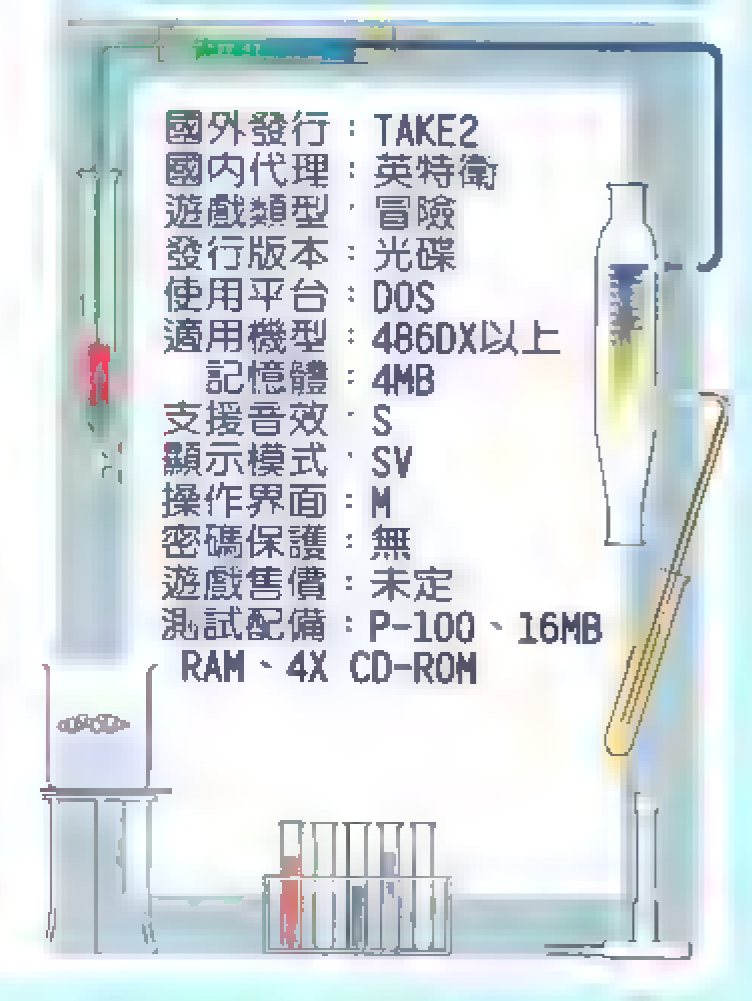


難以自拔！的確，本遊戲的內容絕對十分引人入勝。一個接著一個的趣味謎題和考驗，眾多的場景和龐大的遊戲長度，能夠讓玩家絞盡腦汁，驚奇不斷！本遊戲的對話相當豐富，採用了選擇的方式來回答，會導向不同的結果。

在介面方面，設計得算不錯，十分方便。感覺有點像是以前文字介面剛剛進入圖形滑鼠介面的那個時代的產品，因為其中有些謎題是要玩家解字謎，是填充題而不是選擇題。在物品的使用和動作的執行方面，也是用名詞和動詞來組合，但是已經盡力讓玩家方便進行遊戲了。本遊戲亦有很好的自動存檔功能，每次離開遊戲時會自動存檔，下次進入遊戲時，就從上次離開的地方繼續進行，令玩家感覺到設計者的細心。



本文作者／羅 蘋

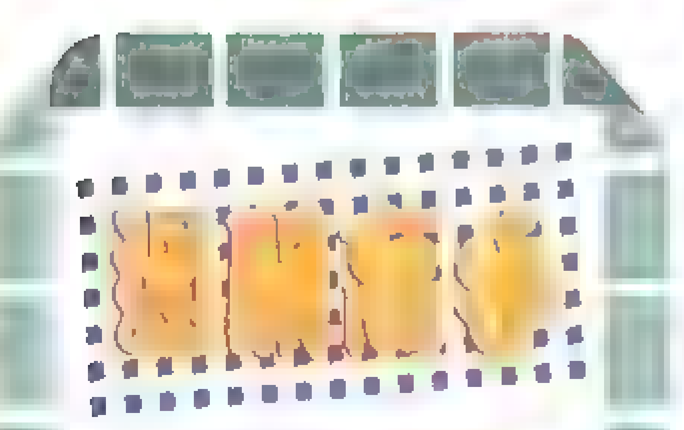


國外發行：TAKE2
國內代理：英特衛
遊戲類型：冒險
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX以上
記憶體：4MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：M
密碼保護：無
遊戲售價：未定
測試配備：P-100、16MB RAM、4X CD-ROM





絕音魔琴



如果您不是很在意為何而戰的疑惑，或者喜歡當老鼠逛逛千篇一律的迷宮，試試這個方法：同時按住〔Ctrl〕和〔T〕兩個鍵，這會使老鼠跑得快一點。

綜觀整個遊戲，比較有可能引發玩家困惑的，應該是到了京城以後的事。先聽聽方員外的妻子和秦大爺的老媽生了什麼病，方員外請人找蜘蛛鈴？那就到郊外去找毒蜘蛛開打吧！等湊齊二十個之後再去找方員外，拿著他送的詛咒寶劍去見秦大爺，這時秦大爺才會開口。

聽完話之後，由後門即可進入蓮花池，在這兒可找到鏤馗劍譜，之後才能跨進寺門。

除此之外，綜觀整個遊戲並無其它難解的謎題設計，玩家若想由這個部份獲取解謎的滿足感，那恐皆是會失望的。設若純粹拿這款遊戲來消磨時間的話，則尚可考慮，唯玩家得先有認知，畢竟由遊戲中獲取樂趣的差異度，是會因人異的。

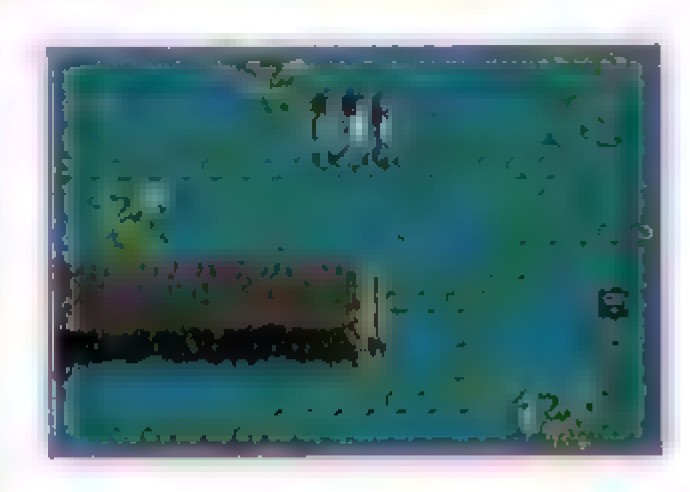
70

兩個少不更事的小伙子，因為尋求治恩師的解藥而浪跡江湖，在這樣的前提之下，遊戲的劇情原本就預留了鬆緊無度的空間，唯不知彼時武林盟主究係何方神聖，竟能將這個虛擬的「江湖」治理得如此有條不紊？除了有「幾個人」在追查魔琴下落之外，這還真稱得上是個太平盛世呢！

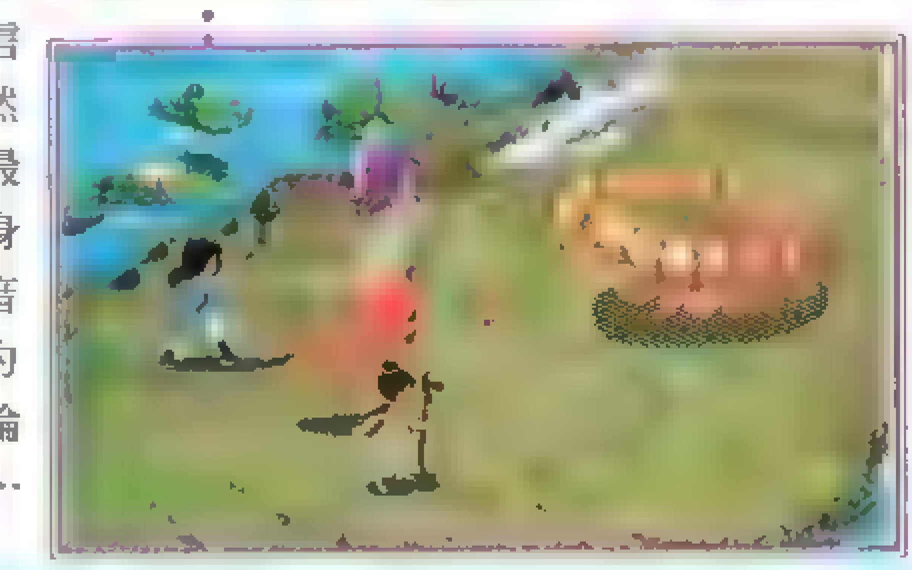


說實在的，玩完遊戲之後，還真想不出這魔琴究竟是什麼東西？只彷彿記得，「好像」後來主角在身上找到了（是信物？），可是為何會突然茅塞頓開呢？不是得道最高者才得擁有嗎？何以身上的小小信物會傳成絕音魔琴？可是，遊戲中的NPC又沒有多少人在談論它…貓在鋼琴上睡著了…

遊戲的企劃功力的確是有待加強。



這款遊戲留給草民最深的印象是，一座接著一座迷宮。複雜嗎？簡單得很！會不會很大？是夠大的，因為同樣的場景做倍數的延伸所致。就像一條條筆直的走道拉得挺長，等到了盡頭發現此路不通，然後在牆上丟下個「看！」再掉頭往回走。更要命的是，人物行走的速度奇慢。好玩嗎？這話難說…草民玩遊戲尚



有稿費可賺，至於玩家嘛…就請隨緣自便吧！

剛接到遊戲時，原本對遊戲戰鬥系統並不抱以厚望，後來發現，戰鬥時的各項數值設定，其實還滿合理的。這麼一來，戰鬥也就保有起碼的難度。可是，也有例外的時候。

遊戲提供了一項「煉藥術」功能，其作用類似軒轅劍系列的煉妖壺，可以由持有的藥材提煉出毒藥或解藥，這個功能爲遊戲添加了很大的不確定性，其影響所及，尤以戰鬥時爲甚。戰鬥中只要中了毒，除非以藥立刻解毒，否則往後的每個回合裡都要面臨失血兩次的窘境，而且此毒會一直如影隨形跟著，它每回合失血的點數遠比遭受攻擊時還要大，相信玩家也不可能撐得太久。



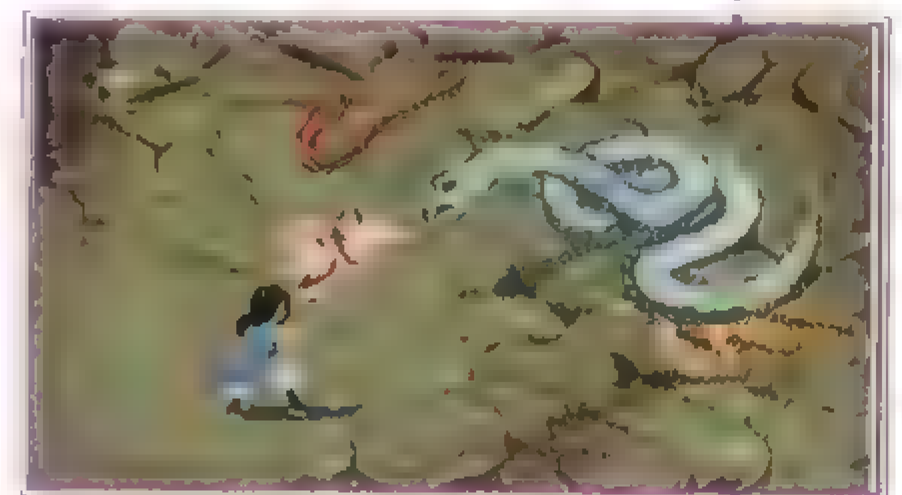
既然中毒，那就服用解藥吧！但是，特定的毒必須特定的藥才解得了，而絕大部份的解藥卻必須由玩家自行配製才行，遊戲手冊並不提供配方。因此，除非玩家先行煉製好各式解藥帶著，而且數量還不能少，因爲無法預知會中了哪一種毒，而當隊伍全數中毒時也才有足夠的解藥供即時服用。沒有適當的解藥呢？那就等死吧！

草民由於自幼天縱英明，所以研擬了因應對策，凡戰鬥時一中了毒即放棄該場戰役，接著取出存檔再戰。既然可以隨時存檔，實在懶得傷神，還是留給有耐心的玩家去慢慢烹藥自娛吧！





既要撰寫遊戲的評論，無非是忠實的闡述作者本身對該款遊戲的愛惡看法，同不同意則完全取決於看倌，只要據實以告讀者，哪有什麼好顧慮的？草民對於有些「同行」動輒抬出「見仁見智」大法來模糊問題焦點很不以爲然，這種意圖將言論責任推給仁兄與智哥的作法，草民期期以爲不可。因此，針對煉藥術的功過，草民必須負責任地指明，這…還眞是個見仁見智的話題哩…。



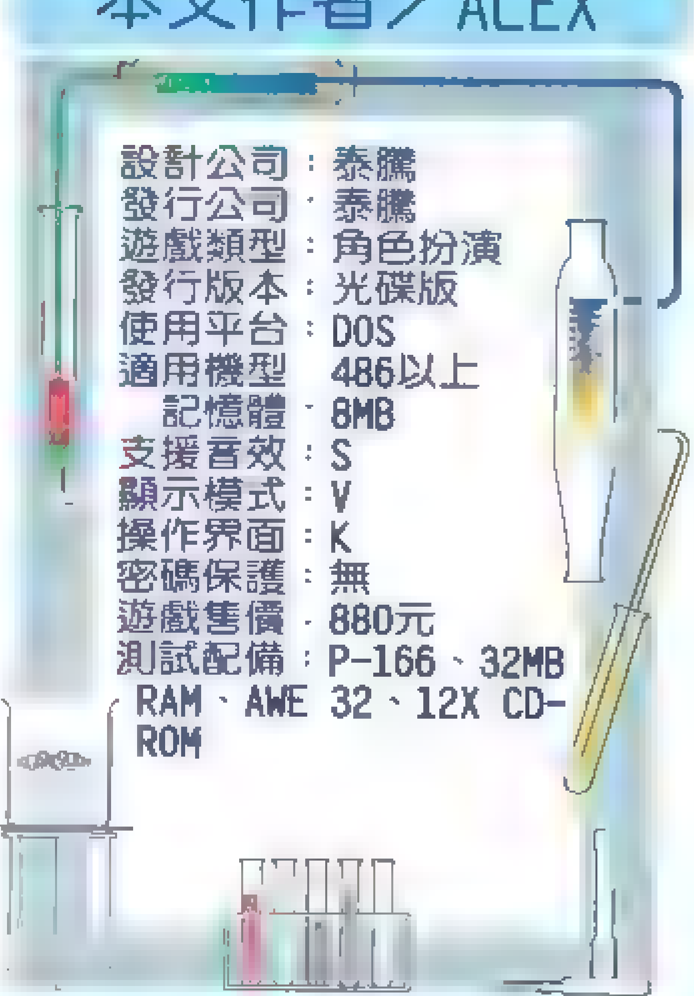
遊戲的畫面不是很精細，一來由於只有320×200的解析度，再者場景的設計也嫌單薄了些。戰鬥時的法術效果無甚驚艷之處，倒是出現一個很明顯的瑕疵。戰鬥畫面採的是「仙劍」式的斜視角度，只是轉個向而已，但身軀較大的怪物出現時若位於上方，則硬生生的會遭螢幕上緣截去泰半。即使出現在下方，但攻擊時若移動身軀到上方的話，同樣難逃攔腰截斷的命運。這樣的作品，很難稱讚它的製作是嚴謹的。



此外，遊戲在設定上也出了些狀況，例如：蛇洞左上角的箱子打不開；蠍谷的地圖銜接有誤；戰鬥時的背景音樂時常無端戛然停止等等。較爲離奇的則是，已然陣亡的隊員居然還會中毒?!

鬆散的劇情、差強人意的戰鬥系統、不是很精緻的畫面、大而不當的迷宮、量多質不佳的音樂，加上不知爲何而戰的絕音魔琴，構成了這一款初夏上市的RPG新作品。





本文作者／ALEX

設計公司：泰騰
發行公司：泰騰
遊戲類型：角色扮演
發行版本：光碟版
使用平台：DOS
適用機型：486以上
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：V
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：880元
測試配備：P-166、32MB RAM、AWE 32、12X CD-ROM





最好一次只與一個敵人對戰，而且必須正面攻擊才有效，所以萬一當敵人一起出現時，可以採取分別擊破的方式，在另外一個敵人還沒有到達主角面前的時候，趕快先把距離較近的敵人打倒。假如很不幸地，這些敵人可能都會幾乎同時抵達的時候，主角最好趕快離開現在所站立的地方，並且有技巧地往旁邊繞一下再繞回來，直接去K距離最近的敵人。另外，避免在畫面邊緣的切換處與敵人遭遇，由於如此一來視角可能會因為主角的些許移動而切換，反而會讓玩家突然之間弄不清楚主角與敵人之間的關係位置。

最後，有些敵人會發射子彈，主角只要蹲下便可以順利躲過，可是由於子彈攻勢並不會間斷，所以玩家要趁著中間的空檔趕快走到敵人的身旁，給他來個結實的幾拳或幾腳，然後再用蹲下的方式來躲過下一次的攻擊。因為遭受到子彈攻擊之失血量並不小，所以要避免讓主角受到連續的子彈攻擊。

75



人們曾經一度堅信著，當有人過世了之後，烏鴉就會把他的靈魂帶往死亡之大地，但是有的時候，烏鴉卻會把靈魂給再度帶回人世。原本以爲艾瑞克將會是最後一個例子，可是萬萬沒有想到的是，事情卻又完全重演了一次。

Ashe——一個平凡的名字，卻在他被一群惡混之頭給槍殺了之後，情況完全改觀了。擁有烏鴉一般不死之身的他，回到眞實世界之後赫然發現兒子早已不知行蹤，爲了要救回兒子，更爲了要除掉Sarah，於是他踏上了這段復仇之路。

說到神使之城（The Crow：City of Angels），就不能不提到同名電影（譯爲魔誡追殺令），因爲這款遊戲就是根據電影的劇情所改編而成的動作遊戲。提到魔誡追殺令，就更不能不提這部電影的前作一龍族戰神，因爲這部電影的男主角是由李小龍的兒子李國豪所主演，而且剛好又在電影殺青的前夕死於槍枝走火的意外，更替這部1993年出品的電影增添了一層神秘的外衣。





這款遊戲帶給筆者的第一印象，就是那精心繪製的片頭動畫效果。雖然，神使之城沒有採用眞人拍攝的影片（想要再把演員找齊也不容易吧！），而是改用了手工繪製的人物，可是卻也因爲如此，反而更將電影當中那股既神秘又詭異的懸疑氣氛給完



全重現，充滿另類美感的人物造型真的可以說是功不可沒。比較可惜的是，個人電腦版本的這些動畫之畫質要來得比次世代主機版本略差一些，要不然的話就更加完美了。

神使之城是一款相當標準的動作遊戲，說得再清楚一點，它其實是一款與Capcom公司的街頭快打一模一樣的遊戲，只是街頭快打是平面的街頭格鬥遊戲，而神使之城則變成了立體的街頭格鬥遊戲。在遊戲畫面的處理方面，神使之城的處理方式剛好又跟Capcom公司的惡靈古堡是一模一樣的，同樣是採用了Polygon所構成的栩栩如生之人物，再配合上有著頹廢雜亂之感受的平面背景，兩者搭配在一起就成為了遊戲的畫面。

雖然嚴格講起來，神使之城的遊戲背景實在是過於灰暗，也充滿了一種說不出來的壓迫感，但這正是這款遊戲最爲成功的地方，如果遊戲不這樣子設計，那麼就跟電影的劇情與氣氛完全搭不上關係了。個人電腦版本最爲出色的地方，就在於有著640×480的SVGA顯示模式，這是PS與SS版本所遠遠比不上的優點，因爲畫面的解析度如此之高，所以無論是背景、人物，甚至是小小的物件與人物本身的動作，看起來都是精緻無比的。

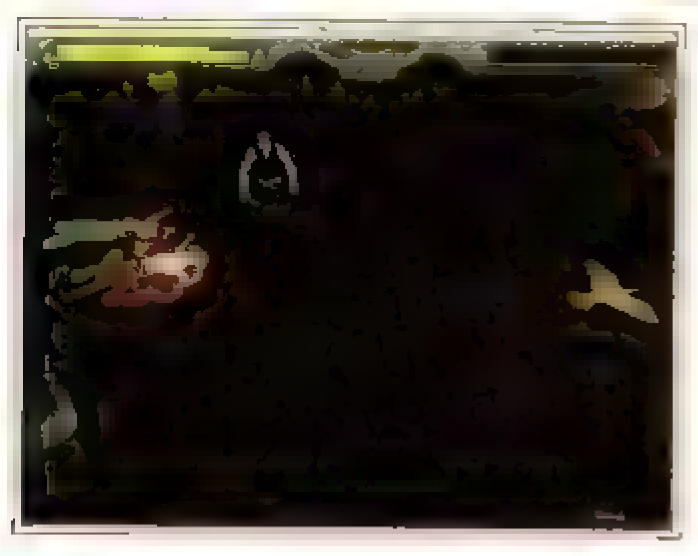
神使之城另外一個非常成功的地方，在於遊戲的音樂編曲與設計。因爲魔鬼追殺令這部電影是以描寫幫派爲主，爲了迎合新新人類的要求，所以電影的配樂都充滿了現今西洋樂壇最受歡迎的另類樂風。在神使之城當中，玩家將會聽到的樂曲就是屬於這樣的風格，即使這種風格的歌曲本來就是毀譽參半，可是由於實在是跟遊戲的關卡太過契合



了，筆者真的是有一種越聽越過癮的感覺。至於在遊戲的音效方面，或許是音樂的部分太過於傑出了，所以筆者並不覺得其表現有多麼出色。

神使之城比較失敗的地方，恐怕就在於遊戲的操作界面。個人電腦的鍵盤本來就不太適合用來玩動作遊戲，這個缺點大家都曉得，原本筆者以爲操作不順是





這個問題所造成的，於是就改用外接式遊樂器搖桿來遊玩，結果發現只變得比較順手一點點而已。這款遊戲最大的問題，在於遊戲的損血判斷很奇怪，明明主角就已經有打到敵人了，可是對方卻是一滴血都沒少，再加上還要必須面對面攻擊敵人才有效，



有時候轉個半天才可以轉到與敵人面對面的位置，可是在這個過程裡頭，早就不知道被敵人給偷偷打上幾拳了說。

其實，要是沒有遊戲界面系統的這些問題，神使之城絕對會成爲一款聲光效果皆在水準之上的佳作，眞是可惜啊！希望Acclaim公司以後推出類似動作遊戲的時候，能夠針對這方面的缺點再多多加以改善，這樣的毛病已經在次世代主機上面的蝙蝠俠3犯過了一次。不過，只要您喜歡玩街頭快打這樣的格鬥遊戲，而且又不排斥這種充滿異類色彩之遊戲的話，那麼神使之城會是一個相當不錯的選擇。



本文作者／JEFFRY



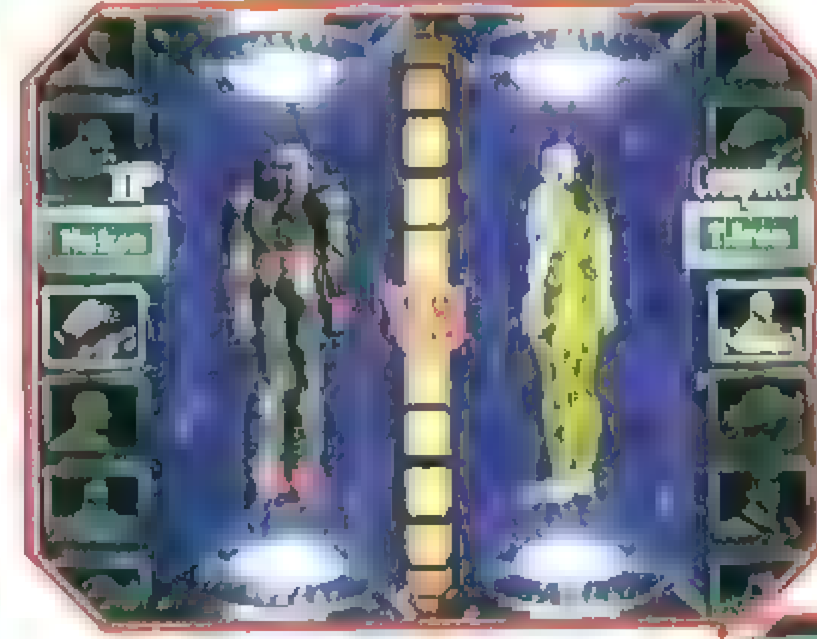
國外發行：ACCLAIM
國內代理：宏廣
遊戲類型：動作
發行版本：光碟版
使用平台：WIN95
適用機型：P-75
記憶體：8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K/J
密碼保護：無
遊戲售價：1200元
測試配備：AMD5X86-133、16MB RAM、SB16 Pro RIO、6X CD-ROM、WINFAST S280





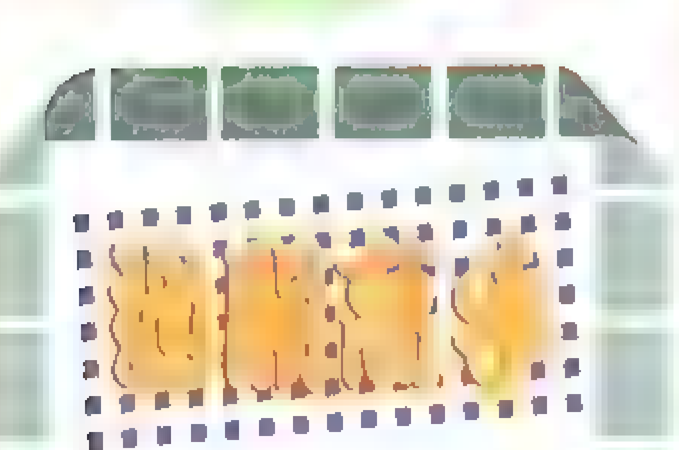
以毀滅戰士一片聞名的ID SOFTWARE，首度嘗試格鬥遊戲，這款名爲格鬥殺神的動作遊戲在畫面上的表現令人眼睛爲之一亮，3D RENDER的人物眞的是帥呆了，而且動作的流暢性也相當地棒，遊戲進行的方式有單打、雙打和排名模式，可以選擇的模式在今日格鬥遊戲朝向多元化的同時，如此陽春的設定倒是個異數。





遊戲中的人物充滿著異類的現代感，舞台氣氛在音樂的搭配下有著不凡的演出，畫面的處理更是不在話下。要談格鬥遊戲的話，第一個看的就是它的流暢性，事實上筆者認爲許多在PC上的格鬥遊戲都相當偷懶，一個動作的動畫張數都不超過10張，這樣的處理在低速機器上可能還看不出是流暢還是跳動，但在高速機器下是一目了然，這個遊戲大概也不會超過15張，在流暢性上實在是不理想，只能說動作眞的很快，但是並不是很「順」，因爲遊戲對於程式執行的速度並不能夠做確實地掌握，在筆者的機器上跑起來速度很快，判斷上也有令人詬病的地方，只是不怎麼明顯就是了！

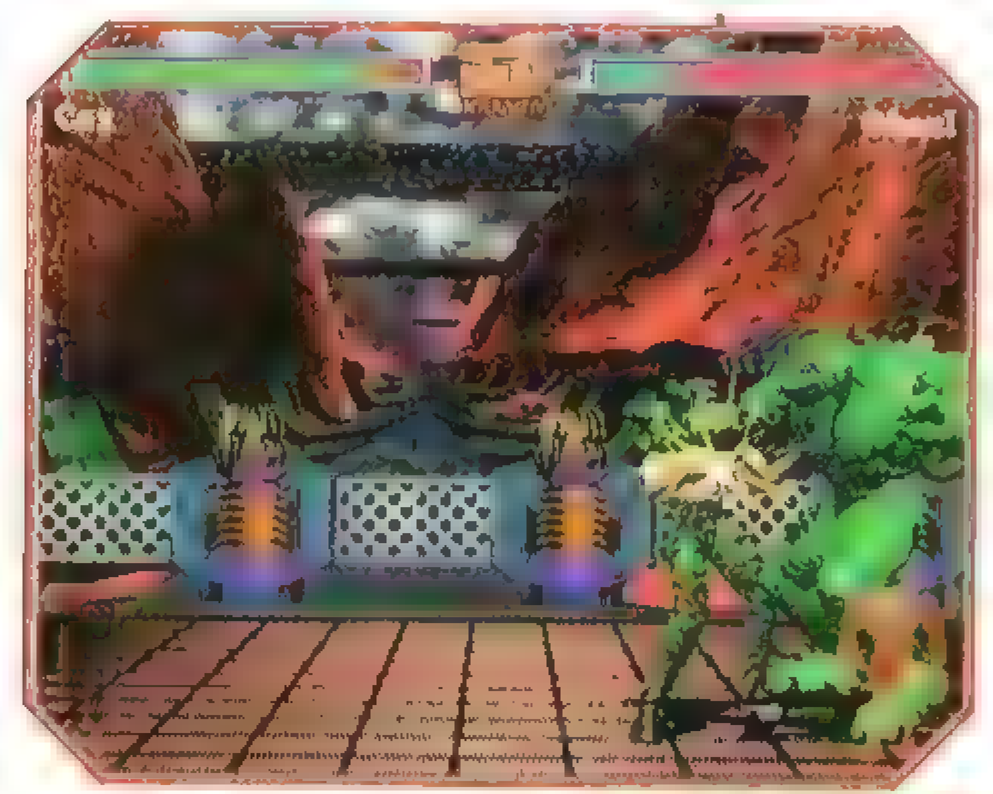




一般來說2D的格鬥遊戲攻擊的方式可以分成為空中、上、下三個部份，長距離的攻擊則有氣功和快速移動等攻擊，在近距離攻擊時一般都會有自動判斷改變不同的攻擊方式，筆者印象中是由SNK的龍虎拳導入了這項系統，爾後所有的格鬥遊戲也都引用了這個系統，餓狼傳說的平行面設計也是一絕，把2D的系統做進一步的推廣，豪血寺一族和X-MEN的變身系統則把特殊攻擊招式的領域推向更寬廣的世界，在格鬥遊戲一步步走向華麗與快速的同時，SEGA的VR快打又把人們拉回了真實的武術格鬥，相對於鬥神傳來說，VR快打的格鬥是一個藝術後者充其量只能說是個美術作品，鐵拳系列則是一個試圖融合華麗格鬥與真實武術的作品，那麼格鬥殺神呢？一個以3D人物造型做為號召，有的只是表面上的東西，一個擁有不錯的美工表現和音效處理，普普通通的格鬥遊戲！

70

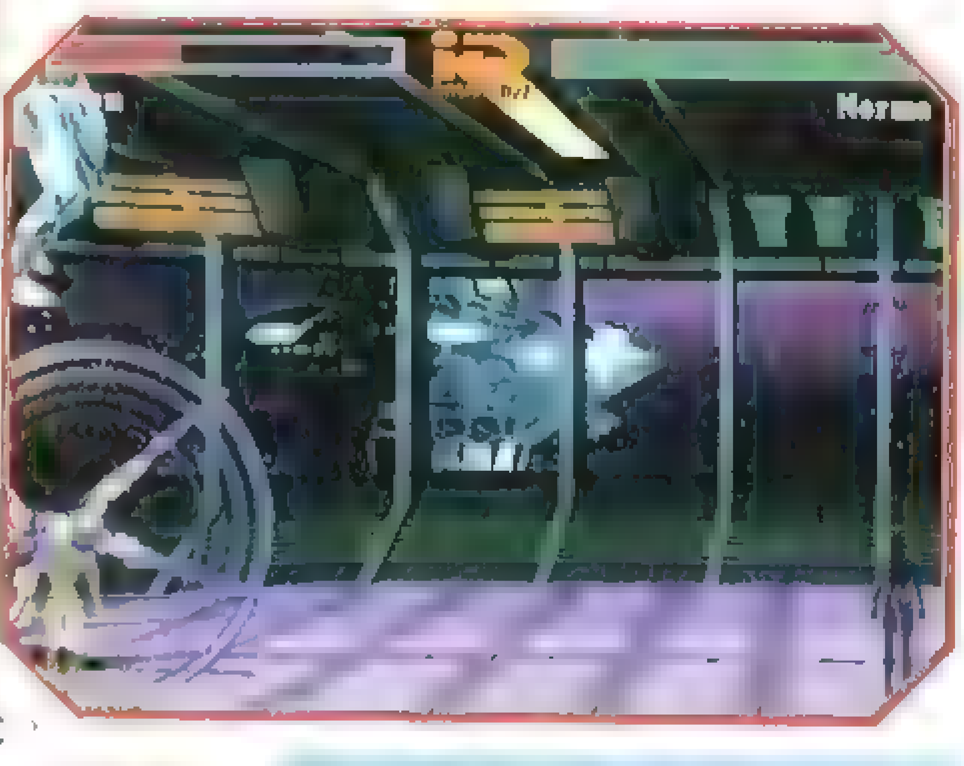
在招式方面格鬥殺神有一般的基本格鬥技－拳打、腳踢和投擲技，這個部份是所有格鬥遊戲製作公司最頭痛的部份，事實上除了少數大型電玩的移植版本外，IC上的格鬥遊戲普遍存在著動作僵硬、招式老套的通病，死板板的動作和靜態造型的酷勁相較之下差距甚大。為此原本遊戲中靜止的人物也會有動態的晃動效果，讓遊戲有活動的感覺，讓玩家也跟著動起來。



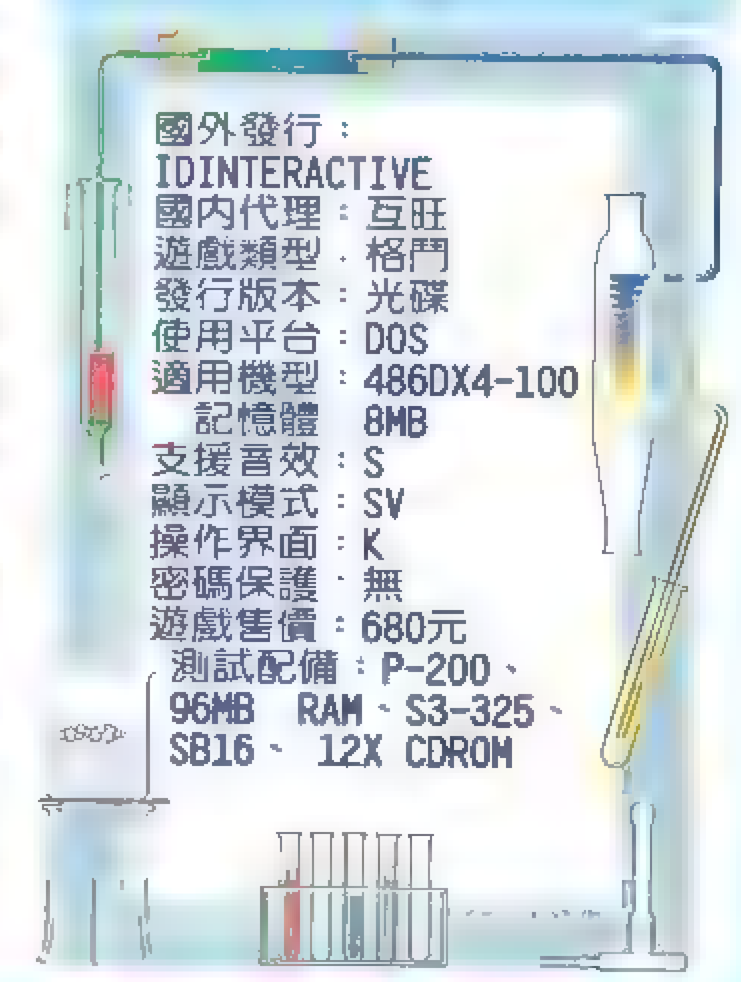


背景也不再是一成不變的，這些效果都是在強化格鬥遊戲的「動態視覺」，格鬥遊戲如果要成功，人物本身帶給遊戲者的動態視覺一定要很強烈，鮮明對比的配色、活動的感覺、動畫張數和操作的流暢性就決定了它的生命，美工的實力在格鬥遊戲中佔有相當大的份量，招式的設定更是遊戲的靈魂所在，然而，筆者以為許多格鬥遊戲都是徒具畫面上的功夫，並沒有真正下苦心去研究當中為什麼要有這些設定，相生相剋的道理同樣也存在於格鬥遊戲當中，所以CAPCOM在快打旋風2中有了時間差的設定，絕招並不是一定無敵的，如果發招時間有差異的話，很可能被破解掉，這一點在熊貓的格鬥悍將中就有做出來，可惜的是格鬥殺神中大絕招還是大絕招，反抗的結果就是接受殘酷的事實。

在絕招越來越變態、COMBO（組合技）、連續技當道的今日，為了讓格鬥遊戲打起來更過癮，防禦和閃躲也成了此類遊戲必備的功能，格鬥殺神中電腦對手把這兩項功夫學到了家，聚氣和閃躲功能的共用鍵便成了氣功類攻擊的剋星，聚氣必須一直按住的鍵在碰到氣功時會自動判斷成閃躲，使長距離的氣功攻擊形同虛設而且會遭到更強大的還擊。因為遊戲所導入的聚氣系統在能量越大時破壞力越強，當氣聚滿時還可以使出大絕招，引入大絕招的龍虎拳是利用修練的模式習得，後來的一些格鬥遊戲在引用時則只有用到聚氣系統，但是使用時都會有一點準備動作或是延遲，本來這種破壞力強大的攻擊就應該如此才不會破壞遊戲性，演變成絕招對絕招的無聊場面。但是格鬥殺神就完全沒有考慮到這一點，絕招對決的情況也就經常發生，所以生命力的血量計設定上是以兩種顏色來表示，如果沒有這麼多血的話還真的是不夠死的。

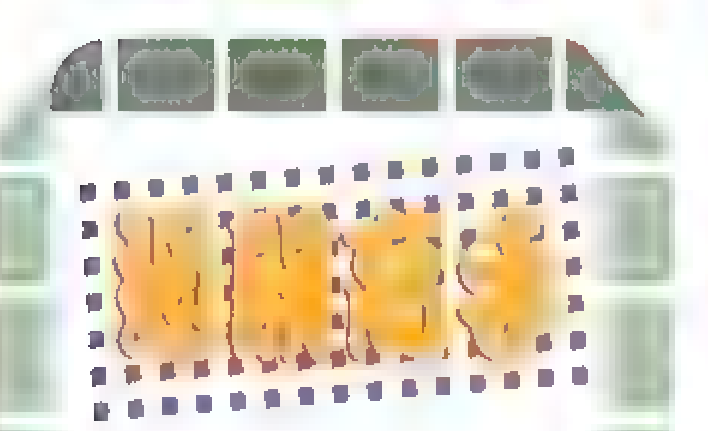


本文作者／RXZ



國外發行：IDINTERACTIVE
國內代理：互旺
遊戲類型：格鬥
發行版本：光碟
使用平台：DOS
適用機型：486DX4-100
記憶體 8MB
支援音效：S
顯示模式：SV
操作界面：K
密碼保護：無
遊戲售價：680元
測試配備：P-200、96MB RAM、S3-325、SB16、12X CDROM





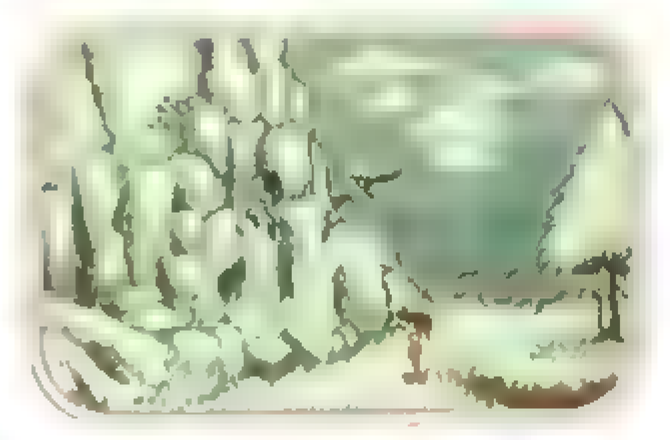
其實玩這款神劍遊俠傳最大的秘訣所在，還是在於不斷地練功。相當可惜的，神劍遊俠傳仍然無法跳脫練功再練功的惡性循環，而且是有過之而無不及，特別是在遊戲初期的時候。所以，玩家一定要小心翼翼地將主角們的實力給慢慢增強，千萬不要一下子就跑到太遠的地方去，或者是不怕死的直衝把關頭目所在（什麼？您說您用了FPE？呃…，那筆者就無話可說了。）

神劍遊俠傳遊戲裡頭的事件都很好解決，玩家只要發揮那無所不逛與無所不問的精神，相信再怎麼困難的問題都不會難倒您的，因為答案一定就在遊戲當中。對了！為了預防萬一，所以每到一個新的地點，或者是在人物升級了之後，都記得要隨時進行存檔的工作喔！要不然到時候萬一不幸掛掉的話，您就又得重頭再來過了說。





李少游與趙丹鳳兩個人不但是洪衣道長的得意弟子，而且還是一起長大的青梅竹馬，雖然兩人總是喜歡打打鬧鬧，可是其感情卻是一天比一天還要深厚。當他們的師父因病臥床之際，兩人當然不會坐視不管，所以李少游自告奮勇要上山尋找天山雪蓮，而不放心的趙丹鳳也隨行陪伴著李少游。



在尋找天山雪蓮的過程當中，李少游得助於神仙的幫忙而順利摘得，雖然師父的病情因而逐漸恢復往昔的健康，但是他又糊里糊塗地被選爲尋找長生不老之藥的使者。如此一來，李少游就得與私訂終身的趙丹鳳暫時分開，既使兩人心中是百般不捨，不過分離之日終究還是到來了。只是，李少游一行人此去，沒想到卻又遇到更多意料之外的事件，一場驚天動地的愛情冒險故事於是正式開啓。

仙劍奇俠傳可以說是近年來國產角色扮演遊戲當中最爲成功的，它不但是創下了極爲驚人的銷售成績，而且更是廣受玩家的好評與喜愛，至今仍然是在各大電腦遊戲雜誌的票選排行榜上面名列前矛。正因爲有著仙劍奇俠傳近乎傳奇的成功，所以其他遊戲廠商都紛紛開始推出所謂的Pal Like的角色扮演遊戲，並且還在持續地發燒當中，筆者這一回所要評論的神劍遊俠傳，就是這麼一款與仙劍奇俠傳風格相當接近的同類遊戲。

神劍遊俠傳是由仕積公司所推出的作品，這也是該公司的第

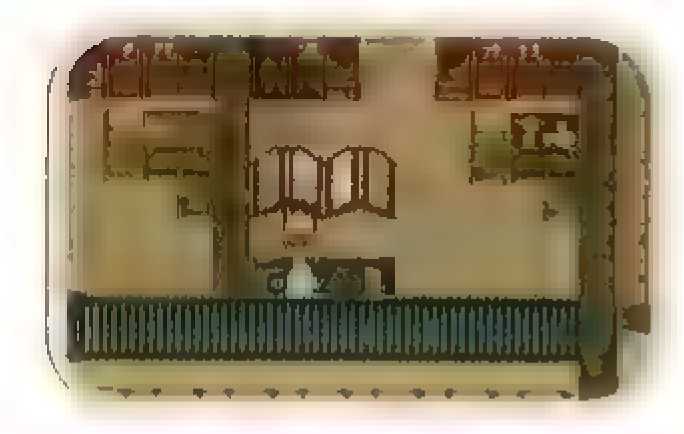
一款遊戲，而且同樣採用了光碟做爲遊戲的儲存媒體，不過筆者在此忍不住要抱怨一下的，就是這套光碟版遊戲居然還有像磁片



時代一樣的密碼保護。雖然說現今因爲CD燒錄機過於普遍之緣故，光碟的保護作用已不如以往那麼管用，但是對於購買原版的玩家們來說，這卻是一種相當不尊重消費者的作法。更何況，密碼保護這種東西是只防君子不防小人的，到頭來仍然還是有被破解掉的可能性存在。

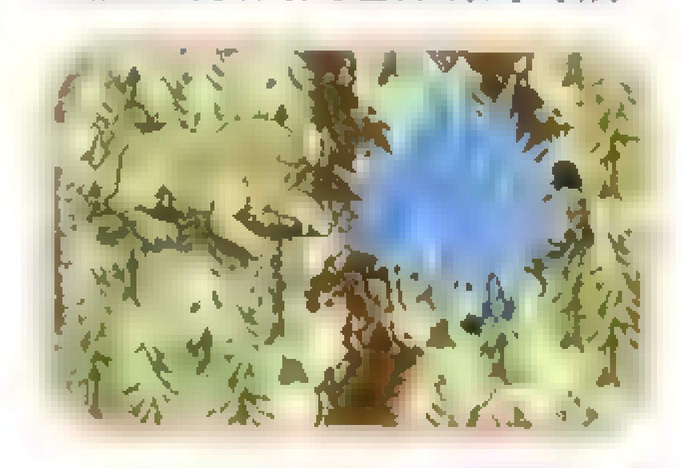
這款遊戲的片頭動畫算是蠻特別的，製作小組以類似電影的分鏡手法來引導玩家進入遊戲的世界當中，不過這一段動畫也實在是太短了一點吧！但是在遊戲當中，仍然穿插了一些相當不錯的過場動畫，雖然這些動畫都是用半動態的畫面來表示出來的，可是的確是傳達出了一個相當不錯的意境在裡頭。

在遊戲的畫面方面，由於神劍遊俠傳的故事背景定在秦朝，所以充滿了中國古代的風味在裡頭，無論是房屋外觀的設計或是內部的擺設，還是整個城鎮的構圖安排，都可以說是表現得非常地不錯。筆者認爲神劍遊俠傳最



爲成功的一個地方，就在於遊戲當中的人物演出實在是相當精彩，每個細緻的動作都交待得十分清楚，就只差不是真人在螢幕上面演出而已，這樣的成績實在是相當值得其他遊戲來借鏡。

至於在遊戲的戰鬥系統方面，神劍遊俠傳還是採用了最爲傳統的回合制，敵我雙方分別位於畫面的左上方與右下方，雖然整個戰鬥背景是以平面俯視的角度來顯示，但是由於人物站立的方式是以3D斜向來安排，所以還是有些立體的效果。比較可惜的一點是，無論是我方或是敵人的人物，看起來都有種小上一號且不太精緻的感覺，而且這些人物在命令狀態底下都是一動都不會動的，如此一來就更顯得呆板無趣。而且，遊戲沒有可以重覆上一次命令的選項設計，有時候戰鬥起來會有些不太方便，特別是因遊戲需要而大量練功的時候。



另外，遊戲中的戰鬥背景真的是過於偷工減料，玩家只要仔細地注意一瞧，就可以馬上發覺這只不過是直接拿地圖畫面的局部區域來放大的結果，所以當然根本就稱不上什麼精彩可言，要是製作小組能夠重視這些戰鬥背景，那麼相信其效果會更加地突出。



雖然神劍遊俠傳的遊戲戰鬥背景有些差強人意，不過，遊戲在法術的視覺效果處理方面倒是表現得相當地不錯，可以說是近期幾套國產角色扮演遊戲表現得比較突出的一款。

在遊戲的劇情安排方面，整個故事之編寫有點略顯老套，很多橋段或是事件安排都有種似曾相似的感覺，不過這也是目前角色扮演遊戲的劇情瓶頸之一，筆者也不忍心苛責太多。但是就跟仙劍奇俠傳一樣，神劍遊俠傳同樣是以愛情故事做爲遊戲的賣點之一，而且其營造出來的效果的確也是不會輸給仙劍奇俠傳太多，只是，男主角一定都要是那種吊兒郎當的樣子嗎？

大致上來說，神劍遊俠傳並沒有什麼太大的缺點存在，不過小小的缺失卻還是算不少，前面提到的戰鬥背景處理方式是其一。坦白說，神劍遊俠傳的遊戲操作界面相當地不順手，或許是筆者玩慣了單純的直橫列命令選單來執行指令，對於這種環狀的命令選單實在是經常會不小心按過頭，要不然就是還得再看一眼才會曉得現在是在那一個命令上面。因爲遊戲只是單純地將目前所在的命令選項以暗色處理，如果能夠在外圍再多加上一個白色或黃色圈圈的話，相信就更能夠提醒玩家的注意力。

以一家新公司的首次出擊作品來說，其實神劍遊俠傳的表現已經算是相當不錯了，只是假如製作小組能夠再多花點心思去修飾小地方之缺失的話，相信遊戲的成績絕對不止僅此而已。如果您是一位喜歡玩以中國古代爲背景之角色扮演遊戲玩家的話，那麼這一款神劍遊俠傳是一個還算不錯的選擇。

本文作者／Zangief



侍魂Ⅱ—真侍魂 ●橘右京



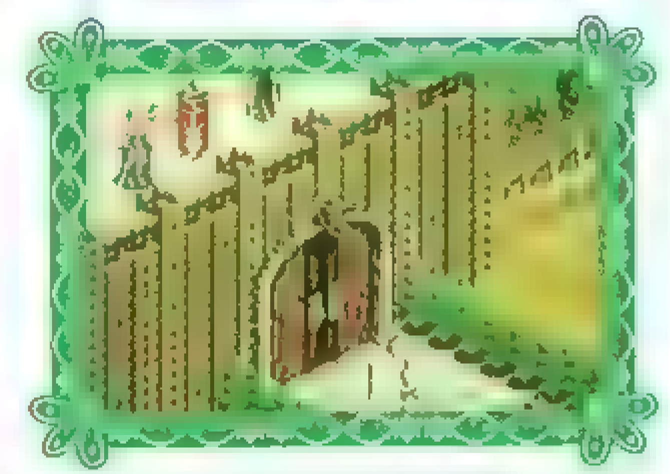
當筆者第一次拿到「真侍魂」時候，心情激動得簡直要發瘋！因為筆者一向是侍魂迷，每個禮拜固定大光顧一下電動間打侍魂，所以在PC上發行真是一大福音。事不宜遲，雖然基本配備壓得筆者喘不過氣來，但我還是弄了一台Pentium 100、16MB RAM的主機來載入遊戲。

侍魂的傳統就是沒有開場動畫，但是進入第一戰就開始精彩了：人物的表情、動作都極細緻，就連音效也全部與電玩版無異，怒氣滿時人物的破口大罵也完整保留，更難得的是，絕招出乎意料的好按，即使是鍵盤也能輕鬆按出，光這點足以打敗快打旋風Ⅱ turbo，而且由於在WIN95下執行，程式不像快打旋風Ⅱ Turbo那麼挑音效卡。

再來談談速度吧！筆者那台「剛好」的配備在進入戰鬥時約十秒左右，但在第一回合時常有明顯的延遲現象，打到一半停格實在令人不痛快。第二回合時就不會了，如果在更高速的電腦上可能好些，不過與其他移植版本來說，「真侍魂」的表現實在令人激賞，而且這是SNK跨入電腦的一部鉅作，希望他們以後可以把"斬紅郎無雙劍"、"95格鬥天王"等名作陸續搬到電腦上，讓有電腦卻沒有次世代主機的玩家們享受格鬥遊戲的快感。

侍魂Ⅱ—真侍魂的確是一部好遊戲，喜愛格鬥類的玩家不能錯過，喜愛侍魂系列的玩家更更不能錯過，只是這款遊戲很難買，筆者找翻了建國商場也沒找到，最後還是透過了特殊管道取得的，不要等了，趕也去弄一套玩吧！

超時空英雄傳說Ⅱ之 復仇魔神 ●天馬



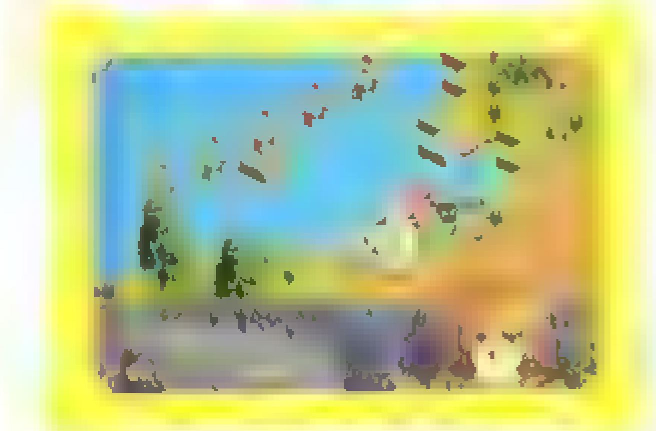
猶記「超時空英雄傳說」剛推出時，使在整個遊戲界造成一股風潮，遊戲本身不但深受好評，還被「電腦玩家雜誌」評為「年度最佳國產戰略遊戲」。挾著這股餘威，宇峻科技又推出「超時空英雄傳說Ⅱ之復仇魔神」，期望再一次獲得玩家青睞。衝著Ⅰ代如此好玩，在Ⅱ代一推出之際，筆者也去搶購了一套。

一進入遊戲主畫面，哇！畫面變得漂亮且細膩了，採用了640×480 256色的畫面，且原SD的可愛人物也變成高大的人型，既英俊又帥氣。故事的劇情發展也不同Ⅰ代的單線式，採多線多結局，增加了整個遊戲的耐玩性。一個好的戰略RPG遊戲自然少不了「愛情」的成分，在遊戲中，要迎合女主角的意思來回答問題，以增加女主角對主角的好感。

在遊戲，「武器」仍維持了前代的風格，能力值的增減直接可由武器裝備看出，省去了一件件嘗試的麻煩。「轉職」一向是「超時空英雄傳說」最引以為傲的一項。在「復仇魔神」中可轉職的角色更多了，而且不再限定只能轉職一種職業，而可多次轉職，練多血多魔法強的「怪物」(錯了！錯了！應該說是「英雄」)。對一個戰略老手來說，敵人的AI太低向來最為痛心，在「復仇魔神」中提供了五種難度，從適合戰略新手的「天真的試探者」到給「功力」超強的高手，滿足了不同人的需求。提了這麼多，那「復仇魔神」的音樂及音效如何了？不用說，當然是「棒透了」，近三十首音樂燒錄成CD音軌及逼真的音效，平時還可以把光碟片當CD聽呢。附帶提的一點便是「復仇魔神」的過場3D動畫，足以媲美當今任何一款遊戲（絕不誇張哦！）

聽了這麼多的介紹（哦！應該是「看」。），是否心動了呢？不要猶豫了，馬上去搶一套吧！

神奇傳說 ●Ninja



寒假終於來了，本想把紅包全花光，但一看市面新出的遊戲，而且合我胃口的，實在是少之又少。不經意地拿起「神奇傳說」這個遊戲，從外表看來實在不怎樣。直到看到它的Demo版後，才發現這是一個很不錯的遊戲。

初進入此遊戲就發現人物的肖像繪製得很細心，而且隨著談話內容的不同，臉上的表情也會隨著改變。人物的設計也是值得一提的地方，每個不同的人物，都有相異的職業、武器、攻擊距離、防具、屬性等，使自己好像個保母，除了要贏得每場勝利外，還要兼顧經驗值的分配。

本遊戲介面雖然較煩雜，但卻很容易上手，且還可減少下達錯誤的指令的機會。但讓我覺得奇怪的，是初進入商店時，發現更換後較弱的武器，防具都不能賣，只能在戰場上才可賣，以致初期錢都不夠用。

遊戲最精彩的地方就是畫面表現了。不管是敵方、我方的人物，攻擊時都有獨特的動畫直接表現在螢幕上，而且我方人物有的升到某一等級，就會改變它的攻擊動畫，但使我最興奮的是「突進攻擊」，只要我方一直線跑向敵人，畫面就會放大，且攻擊力也會加倍。敵人的AI還算不錯

，只是各關的頭目太弱或太笨，有的武力很強，但每次看他行動時，都是替別人或自己補血，很少會進攻；有的雖然法術很強，但多半2、3回合就被「圍歐」死了。還有，就是敵人的造形太類似了，除了頭目各有特色外，小嘍囉造形都一樣，只是顏色改了，減少很多的趣味。

音樂方面，曲子每首都很動聽，不會有讓人聽膩的感覺，而且在頭目行動時，音樂也會變得很緊張。

在玩完25關後，看到了結局，本以為遊戲就此結束，但從貴雜誌中得知還有隱藏關卡，所以，就趕快把檔案叫出來，再大戰25關後，才看到第二結局，可想遊戲之龐大。最後，還沒玩過本遊戲的人快去買一套，你絕不會後悔。

神劍遊俠傳

●小諾



各位看官，請把題目再念一次（…神…劍…遊…俠…傳）。沒錯，這套才剛出不久的遊戲，我竟能在短短的間就能寫出對這款遊戲的感想，足見我工作效率之高啊！（哈！哈！那些愛拖稿的人可要小心了…）我想各位一定想知道為何我有如此能奈，且聽我慢慢道來。

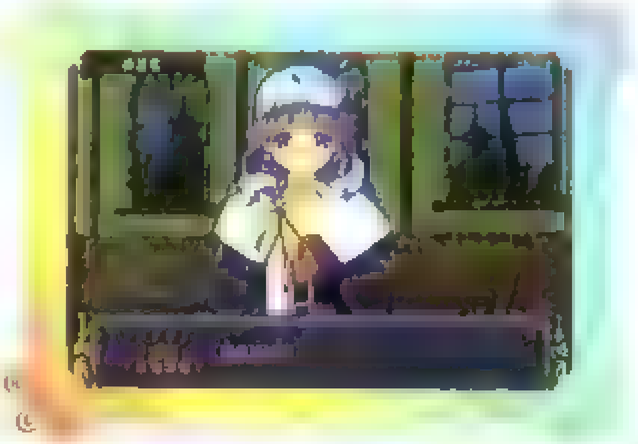
市面上眾多的遊戲，在有關RPG類型的遊戲，都無一逃得出我這RPG狂的蹂躪，可是萬萬沒料到，這次竟栽在這「神劍遊俠傳」的手裡，我那轟動武林的俠聖之稱，都給毀於一旦。為了挽回我的名聲，故修書一封以昭告天下，以控訴我所受的委曲…。

那日，我懷著極興奮的心情，進入了遊戲，準備扮演一位秦代的俠士，和二位美麗的佳人，一同前往蓬萊仙島替始皇取回仙藥，誰知正要進入，電腦竟要求輸入密碼，欸，我可是買正版光碟耶！只要程式檢查光碟就好了，為什麼又多此一舉呢？反正要當大俠，就只好乖乖輸入密碼。嗯，正式進入遊戲感覺還不錯，可是，我一打開包袱（即道具欄），裡面琳琅滿目的東西，卻遍尋不著它的真正用途，惟有向神農氏學習，去親嘗百草了。關於道具方面還不打緊，在說明書裡有關遊戲內的法術也是隻未提，我還沒上戰場便先吐血了！我強忍內心不平，自己告訴自己，反正還有精彩的故事內容，所以，便繼續進行遊戲。唉～真是造化弄人，正當我解決完那欺負良家婦女的小人後，畫面一轉，卻出現一堆亂碼。正以為我載入不全，便重新再載入一次，結果還是一樣，後來我用了開機片開機、關掉不必要的程式…，我重玩了三次，試了各種想得到的方法，但是依然當、當、當…終於，我終於放棄了。

對於自己電腦的性能及狀態一清二楚的我，我想答案應該撲清楚了（謎底全部解開了！）。老實說，花了那麼多的錢買了這個遊戲，不僅俠客未做成，還了一肚子氣，真是得不償失啊！這豈是一字「口」（此字被老編上了馬賽克），所能表達的。早知結果如此，我倒不如多等一些時間，可向同學借回來的玩。希望出版公司別拿未測試完全的遊戲來整人了！

戀愛物語

●豪豪



戀愛，是一般青少年所憧憬的。因此，市面上有關美少女的遊戲一推出後總是有「痴心」的玩家去購買（筆者便是那些「痴心」的玩家之一）。在玩過「同級生Ⅱ」及「美少女夢工廠Ⅱ」這兩大名作後，此類型遊戲便是我的最愛。最近「戀愛物語」一推出，筆者便也去搶購一套。

遊戲載入完畢後，便開始準備去談「戀愛」了。在遊戲一開始的主選單中，傳來了由真人演唱的戀愛物語主題曲，當時筆者著實嚇了一跳（因為戴著耳機，音量調得很大），雖然聽不懂（日本歌），但是非常好聽悅耳。進入遊戲後，遊戲畫面非常漂亮（當然「妹妹」也很漂亮），可比美同級生Ⅱ及美少女夢工廠Ⅱ。

在「戀愛物語」中，玩家所扮演的主角除了要靠上課加強自己的屬性外，還要和同學談「戀愛」。與同學間的對話選擇將會影響她們對你的好感度。以筆者為例，剛開始玩並不太熟練，常因說「錯話」而造成女孩子的不愉快，後來便學乖了，善用「LOAD SAVE」大法，在每週一前儲存，說錯話便載入進度。再者，主角的屬性高低對整個遊戲有著很大的影響。試著想想，當你的女朋友受傷時，你擁有「治癒魔法」的能力來治療她，比你去找人來幫忙好吧！所以說，要努力的提高主角的屬性，才能早日和女孩子成為好友。

「戀愛物語」除了畫面及內容好外，它的音樂及音效也不是蓋的。在「戀愛物語」的CD中收錄了25首音樂，支支動聽，筆者尤其喜歡結局那一首歌，讓人百聽不厭。而遊戲中的敲門、開門、走路…等等的聲音，無一不像。且在開始進入學院院學習及結局時，還有語音，讓整個遊戲更生動。

在「戀愛物語」結局中若女孩子對你的好感度夠高的話，便會向主角你「告白」，至多會有三位女孩子（筆者是如此，羨慕吧！）。心動了吧，不管你有沒有談過戀愛，「戀愛物語」你絕不能錯過。






LucasArts Entertainment Company Presents

猴島小英雄 III

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



這一次主角Guybrush不僅將再次面對陰險狡詐的鬼船長理查克(LeChuck)，還得解救自己的最愛





深愛著Elaine的主角，在不知不覺中，啟動了Elaine手指上受詛咒的戒子，在一瞬間Elaine竟變成一尊黃金雕像。

你必須協助Guybrush打破在Elaine身上的魔咒，並且阻止LeChuck的邪惡計畫！充滿挑戰和歡愉氣息的冒險遊戲，等你前來探索。



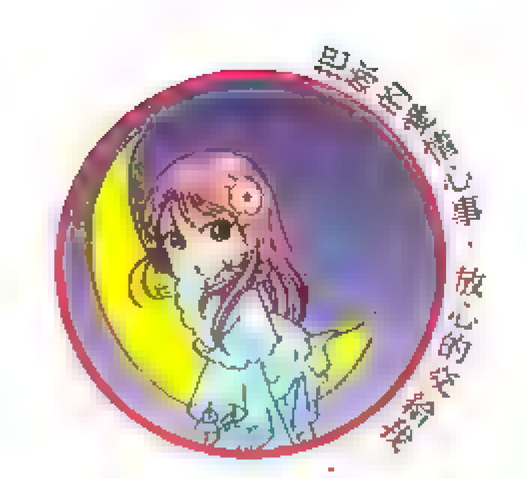
- ◆承襲了《猴島小英雄》系列風格
- ◆華麗的SVGA (640*480) 畫面
- ◆電影般的動畫，精心錄製的語音和特殊音效，將一一呈現在玩家的眼前
- ◆全新的劍術較量設計
- ◆幽默風趣的對話
- ◆對話完全中文


鋼鐵雄獅 II
ARMORED FIST® 2
敢向21世紀最尖端的地面武力挑戰嗎？
超過35場戰役場景遍佈歐洲、亞洲、非洲及中東。
絕佳的人工智慧，小心敵人的坦克陷阱，粉碎你前進的大決心。
由NOVALOGIC所開發最先進的Voxel space 2的引擎，華麗無比的圖形等你親自見證。
可以一次控制32台友軍坦克，一起進行協同作戰。
最高可支援8人同時連線對戰。
NOVA LOGIC
VOXEL SPACE®
unalis 松崗電腦圖書資料股份有限公司
TEL 02 704-2762 04 325 7900 07 336-9837
代理發行



LOVE WILL FIND WAY

游素蘭的愛情處方箋









Tarot Card

用塔羅牌的神祕力量掌握愛情的祕密
靠精靈程式的幫助，窺見成功的先機

由國內最具人氣的唯美漫畫家，游素蘭小姐精心繪製，22張精印塔羅牌，並且內附掌握塔羅牌教學漫畫手冊，讓你成爲塔羅牌的分析大師並且，加上精靈光碟程式，精彩的互動光碟，可自行輸入自己想要問的事業、愛情，精確的計算與分析，讓你情場得意，事業一路順風。

540元擁有愛情處方箋，預知人生無窮的祕密

* 22張精印塔羅牌一副
* 掌握塔羅牌教學漫畫手冊
* 塔羅牌解說對照手冊
* 電腦互動光碟遊戲一套



LUCASARTS ENTERTAINMENT COMPANY PRESENTS



STAR WARS

REBELLION™



魯卡斯公司第一套即時策略遊戲，帶領策略遊戲進入全新的紀元

你必須探索所有已知的銀河系，處理緊張而刺激的星際衝突

這一切的一切，都會在即時發生



■最壯闊的即時策略遊戲，超過200個行星供你控制及探索

■星際大戰的玩家們美夢即將成真，你可以選擇命令反抗同盟軍或是帝國軍

■使用即時性的3D戰術圖形，玩者可以對每艘戰艦直接下命令，並且立即做出反應

■完全收錄星際大戰的知名主角

■支援Internet、LAN，或者是數據機連線，可以兩人同時對抗作戰

打贏一場戰爭算什麼，這次你必須

控制整個世界，統治全銀河……



UNALIS 松崗電腦圖書資料股份有限公司 TEL 台北 02 704 2762 台中 04 325 7900 高雄 07 336 9837 代理發行

轟天雷音效卡



採用YAMAHA 32Bit Value

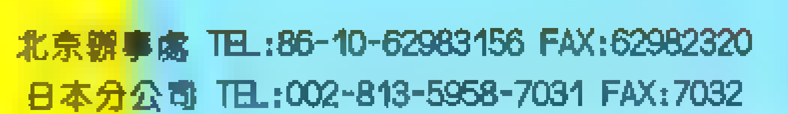


- 超強 YAMAHA 最新晶片模組
- 輕鬆擁有 32 Bits WaveSound
- 獨特 YAMAHA 3D 立體環繞音場 處理效果
- 來自 YAMAHA 最眞實的音源，音質極佳
- 支援 Windows 95 即插即用
- Internet iphone 立體全雙工，可同時雙向交談
- 採用杜比級高級濾波模組 錄音品質極佳
- 與 Sound Blaster PRO，WINDOWS 95 完全相容
- 支援二組搖桿(另購 Y型模組)





亞資科技股份有限公司
台灣總公司：高雄市前鎮區擴建路1-16號14樓
TEL：(07)8150788 FAX：(07)8150907



WIN麻將NET

- INTERNET 連線對戰功能
- Lan 區域網路對戰
- 連線時的電腦託管功能
- 自由設定台數、雀數
- 全3D的場景人物及動畫
- 全程語音串場
- CD音軌的配樂
- 中文訊息輸入



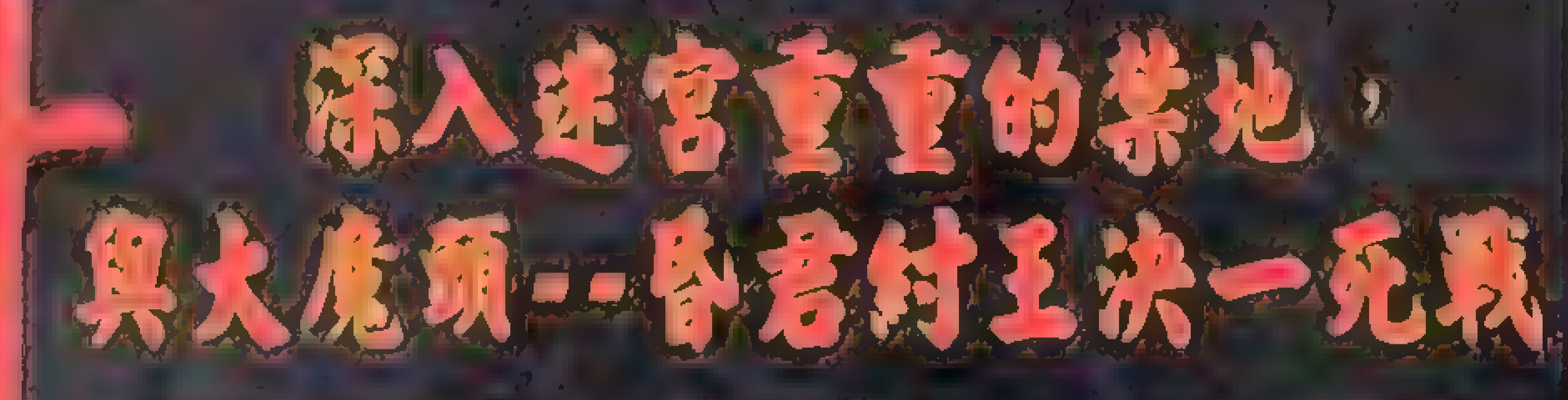
鐵卒之網路象棋

- INTERNET 連線對戰功能
- Lan 區域網路對戰
- 線上多人觀戰功能
- 互動式的悔棋功能
- 可自訂語庫及線上交談
- 全3D的場景人物及動畫
- CD音軌的配樂
- FOR WIN95

捷友資訊科技股份有限公司
地址:台北縣汐止鎮大同路一段306號2樓
TEL:(02)648-5858 FAX:(02)648-4288
※誠徵3D美術設計、程式設計、遊戲企劃

網址:www.ga[illegible].tw
網址:www.apexsoft.com.tw
E-mail:game@games.net.tw
Game Sever:apexsoft.com.tw
Game Sever:games.net.tw

封神演義

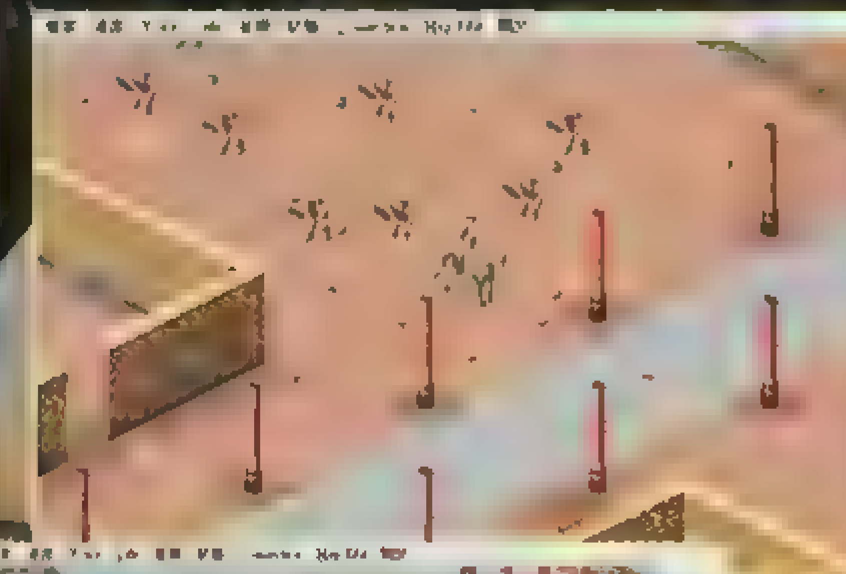


本年度最狂爆、激烈的角色扮演遊戲！

全新改版，完全支援Win 95平台，一等一的超級精品，值得用力期待！

- 即時戰鬥模式，法術、戰鬥特效驚人，讓你驚豔不已！
- 可扮演的角色3~4人不等，每個角色均有不同的專長，如姜子牙擅長法術攻擊，武王戰鬥力強，雷震子擅於飛行，隨機選擇扮演角色。
- 迷宮中各處埋伏著商朝軍，等著拼掉你！





- 隨著砍殺敵人的數量增加與經驗的提升，你將會越來越強，敵人也會越來越難纏。
- 各種中國式法術、幻術、咒語大集合！
- 各種光怪陸離的武器法寶大車拼！







吞食天地
III
魏、蜀、吳三國縱橫捭闔、
龍虎爭鬥的精彩奮戰篇！
一部真實闡述三國歷史的
超水準大作！
●可選擇曹操、劉備或孫權爲主角，共有約90關。
●戰鬥畫面全畫面採多層捲動的方式，敵我雙方的擋、刺、勢、砍等動作盡入眼底，每個人物還有各種不同的必殺絕招喔！
●人物的造型會隨裝備武器的不同而清楚的顯示，完全不需花時間查閱。
吞食天地III
軟體世界
智冠科技股份有限公司



敢讓您試用的進銷存軟體
全國第Ⅱ套
您有免花冤枉錢的權利！
用不滿意，還可退錢？
千萬別懷疑您的眼睛！
亞洲進銷存
10,000套
滿意保證搶鮮試用會正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手...
滿意保證搶鮮試用會 正式開鑼了...
讓我們透過現代化的科技，與您的夢想握手...
我們知道，找尋一項好軟體的過程，所碰到的挫折感有多大，我們很想幫助你，當您試用後，你將會發現這些軟體能帶給您多大的幫助。
如果您用了不滿意，又可以原價退款。這麼好康的事實擺在您的眼前，您真的不要猶豫了！
機會稍縱即逝.....
活動日期：86年6月1日～8月31日
試用產品：買賣業、電器、資訊、通訊、食品業及其相關軟體十多種產品試用版
試用期間：二個月（60天）
參加辦法：至郵局劃撥或以信用卡付款即可成為軟體試用之會員。
優惠事項：試用軟體均不超過800元，而且活動期間再打折優惠。
活動須知：．若試用後認為不滿意，自出貨日起二個月內填妥退貨申請表註明原因寄回便可原額退款。
．此次活動另外還有一百餘種的特價軟體（包含 商用套裝類、軟體世界遊戲、CAI兒童教育類、個人資料、理財管理類、學校資料管理類......等）應有盡有適合各個年齡階層之軟體。
．本活動三個月到期後各項特價隨即恢復原價。
兒童CAI軟體
特價遊戲
遊戲天堂
多樣豐富特價
洽詢電話：(07)815-0988轉219陳小姐
傳真熱線：(07)815-6211
代理發行：智冠科技股份有限公司
地 址：高雄市前鎮區
購買辦法


FOR WINDOWS
95光碟版
亞洲軟體WINDOWS系列
業務高手II
製作研發 亞資科技股份有限公司
地址 高雄市前鎮區擴建路1 16號14樓
服務洽詢電話 (07)815-1976 • 815-1981
代理發行
地址 高雄市前鎮區擴建路1 16號13樓
訂貨專線 07)815-0988轉250 • 251
04)2020870 • 02)7889188
定價：1880元





登記／局版臺誌字第8603號 帳號／40423740

★遊戲公司專訪

訪第三波入厝添糤…



資訊、軟體界的老大兒哥—第三波搬新家了，這個消息相信看倌兒們一定有所耳聞了吧！苦力小編沒多久前還在第三波的老家，西華飯店對面幽靜的巷弄中為讀者們努力的幺贈品說！想不到一眨眼的時間就聽到消息說第三波要搬新家了，這可是資訊業界中的大事情！所以軟體世界當然要為看倌兒們介紹第一手、最熱騰騰的報導了，於是乎，雜誌社上上下下動員了多層的關係，使出了關說、恐嚇、威脅、利誘、哀求等手段，終於取得了搬家後第一個媒體採訪的權利，而且還幸運的能專訪到第三波的大家長—杜總經理紫宸先生，杜總經理每天日理萬機鮮少有空閒的時間，小女子可是花費了好大的功夫才能順利專訪到杜總經理的喔！所以讀者老爺夫人們看這篇專訪時可得要睜大眼睛仔細的瞧瞧！

第三波在業界中可是間老字號的公司了，除了有宏碁顯赫的背景作為其後盾之外，凡其所涉及的相關事業，可也都做得有聲有色，相信只要有接觸電腦的讀者，沒有人不知道它響噹噹的名號，舉凡各種電腦的專業用書、資訊相關雜誌、電腦遊戲、幼教軟體等等都有第三波的蹤影，不論是自行研發或是代理的產品，在這片領域中第三波的表現可說是相當的出色，尤其是以遊戲而言更是無庸置疑的，代理了許多膾炙人口的作品，也豐富了不少玩家的生活吧！聽說這次搬家耗資了一千萬的經費來裝潢整修，而且在這次搬新家的時候，還帶來了許多的新氣象要分享給玩家，比方說：

新的辦公室規劃了可以比賽的場地，讓玩家以後有更多的機會可以參予活動，還有還有！就是新的辦公室在信義路上，正好位在世貿的斜對面，嗯！以後可就有展必到再也沒有理由不參展了，而且人手的調派可就更方便，一通電話隨時支援，相信以後的展覽中，第三波擁有上的人手一定最齊全，玩家也可以享受到最好的服務品質，不過員工可就會很辛苦囉！聽苦力小編說了這麼多，讀者們一定也充滿了期待吧！小女子就不吊您胃口了，咱們快快進入正題吧！來聽聽看杜總經理為咱們帶來哪些金玉良言。


第三波的大家長—杜總經理



Q：最近第三波順利的將遊戲軟體推廣入超商中，據側面的了解想要在seven-eleven中上架並不是件容易的事，而且電腦遊戲軟體的行銷一直都是走傳統的電腦門市或偶爾進入書局，貴公司為什麼會



有這樣的動機來開發新的通路呢？

A：因爲我看好遊戲軟體慢慢的將成爲普及性的商品，這也是未來的一種趨勢，而大眾化的商品本來就應該走大眾化的路線，所以我們公司才會有將商品推往超商的這種做法，也因著這個新的通路較爲特殊，所以必須要依據產品的特性來選擇適合的遊戲，目前並不會將每套遊戲軟體都進到超商之中。

Q：那您覺得超商販賣遊戲軟體的前景如何呢？是否可以開發出新的客源？

A：未來新市場是可以預期的，只是要改變目前消費者的購買習慣，可能還要一段時間來適應，所以目前的策略是以打知名度爲主，推出強勢的遊戲軟體，這樣的作法比較適合便利商店。當然會有新的客源可以開發，我們想要花1至2年的時間來運作，相信也會有些消費者在採買物品的同時，順便買買遊戲，所以超商這條通路還是值得開發的，不過也要遊戲本身有一定的號召力才行，否則的話想要在便利商店賣軟體可是不容易的。

Q：還有一點相信也是業者們都相當關心的，您覺得應該用什麼樣的方法，可以延續遊戲軟體的生命週期呢？

A：我個人的看法是，國內的廠商都較不著重續集產品的開發，如果產品上市一個月賣的好的話，就應該是繼續開發續作的時候了，可是國內的業者往往都忽略了這點，雖然有些產品賣的很好，可是二代作品都一直未有下文，這是相當可惜的，假若一代的產品銷路好，抓對了玩家的胃口，但卻沒有趁勢推出二代，等到風潮過了想要再炒熱可能就比較難了，所以想要將遊戲軟體的生命週期延續的久一點就不該讓話題停頓掉。

Q：貴公司在自製軟體的方向以後會有什麼改變嗎？

A：會修正一些步調，在過去的2 3年中，研發的部份以文化系列產品較爲著重，像是三字經、女媧補天等等，不過今後的方向將會集中在遊戲的開發上，可能以SLG或RPG的產品爲優先的考量。

Q：可以請您談談對國產遊戲的建議或有什麼地方要改進的啊？

A：現階段在自製遊戲方面，我覺得產量應該要減少，最好是能朝向精品的方向來設計，與其做很多遊戲來撐場面，不如做些真正的好GAME來回饋消費者，也能藉此提昇國產遊戲的水準，如果能配合上適當的行銷手法，相信國產的遊戲軟體會有其發揮空間。而遊戲品質門檻要提高是刻不容緩的，我個人認爲國產遊戲的部份，以企劃爲最弱的一環，企劃人才的眼光要遠大、要有機智，最好能洞悉國外市場的走向，如此一來產品才不會侷限在固定的巢臼之中，也才有機會走向國外的市場。

Q：第三波是否會向代理國內遊戲的市場進行開發哩？或是將國內的遊戲軟體外銷至國外呢？

A：目前我們公司代理國內一些自製的軟體，有遠東、福茂的幼教軟體，還有一些遊戲產品像是：大富翁總動員、至尊麻將等等，我們往後的做法將會更積極的來進行，不過對國內自製遊戲的工作室，很可惜的一點就是缺乏大公司的資源可以利用，若能相互結合藉此獲取情報，這對設計遊戲而言將是非常省力的，我們公司現在已經開始和工作室有這樣的配合了、希望藉此能讓他們的視野更開闊。談到將國產遊戲代理至國外的問題，還有一些困難點要突破，因爲國產遊戲的國際性質不夠，很難打的開國外的市場，所以在製作遊戲的素材、內容、設計等要向國際化努力，而國內外

因著文化性、風土民情上的差異，導致產品的風格也不相同，相對的國際文化的了解則更顯重要；而在行銷與包裝方面也有待加強，尤其是參展時的成品或DEMO都稍嫌薄弱了些，還不夠強勢，這些都是遊戲軟體想要國際化前仍需解決的盲點。





要的訴求。

Q：那第三波今後的經營會朝向哪個方向邁進哩？

A：我們預計在後年的時候能將股票順利推動上櫃，而在公元2002年的時候年營業額能達到30億臺幣，我們將不會選擇更多的產品線，除了維持目前的五大方針：資訊雜誌、電腦叢書、幼教軟體、電腦遊戲、專業教育訓練等，短時間之內不會再開發更多新的產品，會將目前經營的業務朝向更優良的目標、更好的品質努力，因為我們的理念是要精不要多，因為現在的玩家漸漸有了品牌認知，可能玩了幾套某間公司的遊戲之後，成為這家公司的忠實擁護者，So，we will do our best。

Q：在幼教軟體的範疇中，您看國內的市場如何咧？

A：CAI 的部份慢慢開始進步了，現階段已經達到了損益平衡的關卡附近，因為幼教產品的生命週期較長不像遊戲，所以處理的方法又不太一樣，不過國內在幼教產品的通路上還不太健全，應該走書店銷的方式，改走直銷、學校、補習班等的販售方式可能較為適合，最好是像童書一般的經營方針，但是在包裝、價格方面都要重新設計較為妥當，最好是做成一套一套的，對消費者而言會較具吸引力。

Q：除了軟體的部份，貴公司在其他的週邊產品上是否會開發或代理呢？

A：相關的週邊產品在使用上，因為還必須考慮到與硬體連結的部份，而且也要顧全使用者，所以我們公司在這部份的業務是以通用性為考量，可能就是像搖桿、方向盤、頭盔等產品，作為週邊商品主

Q：嗯！那貴公司是否會向中國大陸市場進軍咧？

A：我們正在評估當中，在今年年底的時候會有大約十套左右的產品引進大陸市場，做為第一波的探路先鋒，而在明年的時候將會正式展開起跑，因為大陸市場的特色是：數量大、單價低，而且目前被盜版產品將市場搞得很混亂，不過我預期它將來是很有發展潛力的，我個人判斷大陸市場的走向：1、市場將會持續擴大，每年以60%左右的百分比成長；2、經銷逐漸成熟，這對大型的發行商較為有利；3、在98年左右價格會做調漲，目前的定價在69-129元人民幣，以後將會調到129-189元人民幣；所以我們也會積極的進行大陸市場的運作，相信只要制度健全、時機成熟，大陸市場將會是很有前景的。

Q：說到盜版問題，在國內的補帖也一直都未能妥善的解決，您有什麼好的對策嗎？

A：我想以下面幾種方法來處理可能較為合適吧！1、持續的採取法律行動來支持取締。2、同業間相互自律。3、產品上市的速度要快，以2-4個禮拜來平衡銷售量。4、若以代理的產品而言，盡量要與國外同步。不過這些都是治標不能治本的方法，如果每個消費者都有正確的智慧財產權觀念，相信盜版軟體也不會有生存的空間。

哇！問了這麼多的問題，真是難為了杜總經理，也非常感謝杜總經理耐心的接受苦力小編的訪問，讓我們有機會成為第一個參觀第三波新家的媒體，聽說以後進出可是要經過刷卡的門禁唷！所以想要進入第三波一探究竟可不是那麼容易的說，也很謝謝第三波同仁的鼎力相助，讓軟世的讀者有機會瞧見第三波的新居。

第3波新居所在

- 地址：台北市信義路五段18號B1
- 電話：02-8780-3636
- 傳真：02-8780-5656







歌騰精靈世代飛行搖桿

歌騰精靈世代飛行搖桿擁有多項精心設計的搖桿按鈕，不管你是駕駛那一款飛機，遭遇何種難纏的敵手，只要使用歌騰精靈世代飛行搖桿保證你的實力能徹底發揮，在空中輕鬆擊敗敵人，稱霸於藍天之中。

搖桿的設計依據人體工學設計，針對最重要的手把做了重大改良：在手把底部加了圓弧造型底座，這項設計對於長時間飛行的玩者而言是一個貼心的設計，讓手臂可以緊靠著手而不再懸空。採用類比方式控制遊戲中的各種動作，只要將精靈世代飛行搖桿插入遊戲埠中就能執行大多數熱門飛行模擬遊戲絕無相容性問題，馬上就能升空殲滅敵人。

飛行搖桿設定有四顆發射鈕，讓玩者能確實掌控每一項武器，無論是近距離的纏鬥或是遠距離的目標鎖定，都能迅速在武器間相互切換，瞬間選到適當的武器攻擊敵人，發揮精靈世代飛行搖桿的真正威力。這四顆按鈕中還包括一顆快速發射鈕，能在緊急狀況發揮無比的攻擊力，讓玩者化險為夷。

擁有中心自動回規的功能，此功能讓玩者在遊戲任何時刻都能回到中心點，確實的掌握方向面對敵人。遊戲前的校正，精靈世代飛行搖桿也有X軸和Y軸的微調鈕，這兩個微調鈕讓精靈世代飛行搖桿，更能到達定位精準瞄準敵人。對應使用尾舵飛行模擬遊戲的旋鈕，一顆控制尾舵的旋鈕已經設計在搖桿上，這個設計顯示出精靈世代飛行搖桿是全方位全功能的搖桿，飛行模擬遊戲最佳搭擋就是歌騰精靈世代飛行搖桿。

歌騰資訊股份有限公司
ADD：台北市八德路一段五號二樓之一
TEL：02-3223220
FAX：02-3579923

歌騰小型倍能Ramp



歌騰小型倍能Ramp搖桿是一支擁有16組可程式化的搖桿，每個按鈕可以定義10多個鍵盤複合鍵，讓複雜的按鍵簡化變成只要壓一顆按鈕就能執行的神奇搖桿。所以無論遊戲如何複雜或是按鍵指令繁多，只要使用歌騰小型倍能Ramp搖桿短時間內就能將這個惱人的問題解決。還有四組遊戲記憶設定，能儲存常用的搖桿按鈕，只要在進入遊戲之前將儲存的遊戲記憶按鈕呼叫出來，就能立即進行遊戲不用再設定一次。

快打遊戲中的複合按鍵，也不是問題。歌騰小型倍能Ramp搖桿能將多重複合鍵記憶成一個按鍵，只要壓下去所有的絕招都能使出來，讓你在玩快打遊戲時不再手忙腳亂。操縱盤擁有八個方向讓射擊動作遊戲的全部方位都在你的手中，玩者可以隨心所欲指揮主角或飛行器到任何地方，輕易的躲過障礙或閃電敵方射出的武器。

歌騰小型倍能Ramp搖桿有可程式的按鈕與四組遊戲記憶功能，這是前所未有的搖桿大突破，讓你對搖桿有全新的認識。

歌騰資訊股份有限公司
ADD：台北市八德路一段五號二樓之一
TEL：02-3223220
FAX：02-3579923

啓亨傳訊研發小組研發出112K（56KX2）傳輸速度

據啓亨傳訊研究小組發佈消息指出，在面對數據機戰國代，要能屹立於不敗之地，就必須不斷的設計、研發、改進，以求給消費者更合商、先進的產品，才是企業永續經營的精神，目前由於Internet被廣泛的使用在需要更高的頻寬領域上（如網路電話internet pphone，視訊會議video conference等）且一般網路上塞車狀況相當嚴重：所以啓亨傳訊研究小組繼領先推出K56數據機後，目前研發概念爲56K×2的技術，傳輸速率達112kbps！

總即以一台Modem同時連接二條電話線，使得在上傳或下載資料同等用二條一般的電話線傳遞56K資料，而達到112kbps的傳輸速度，因電話牽線費用便宜，對於需要大量down load影像及運用在Conference上的使用者來說，應是具有非常大的吸引力，希望在有限的頻寬裡創造無限的機會；而且此項技術比ISDN的電話費便宜非常多，將來無須更換電話線，就可以達到高傳輸率的境界，使成爲資訊工具通達網際網路的領先科技。

值得一提的是，目前啓亨探險家榮獲1996年資訊電子產品金石獎最佳通訊產品獎，在眾多通訊產品中脫穎而出，足以證明使用者的肯定，傳訊研究小組指出：啓亨將保持嚴謹的態度，努力的朝向爲消費者創造更方便的中文使用環境、更快速的傳輸速率，節省更多時間金錢，請使用者毫無後顧之憂，創造出網際網路的新視野。

啓亨股份有限公司
台北市羅斯福路二段55巷3號1樓
電　話(02)3224020
http://www.triplex.com.tw

駭客入侵台灣！挑戰你的戰鬥本能



以一片「微酸美人－蘇慧倫」引起電腦界一陣搶購熱潮，並首創與棋界合作推出「小恐龍學棋記」等軟體的甲尚光碟，近日積極走向國際市場，和法國微迷公司（Microfilie）合作，推出最新的3D動畫遊戲軟體AR' KRITZ－駭客入侵。

Microfilie微迷公司，是法國前十大的軟體業者之一，成立於1992年，以其超高的質量和別緻的內容，贏得全球無數消費者的青睞與肯定。這次，微迷公司評估台灣軟體產業及資訊市場發展的雄厚潛力，並看好甲尚光碟在台灣的行銷實力，雙方將共同合作推出一系列的光碟軟體，首張推出3D遊戲軟體AR' KRITZ，中文名爲「駭客入侵」。

駭客入侵3D格鬥遊戲有著超越水準的十大特色：

■10種3D冒險關卡及2個密秘關卡：太空站、街道、實驗室、礦區…等
■230種超越極限的精彩動作
■23種不可思議的3D異形
■700個數位生化敵人
■數十種特殊武器：火箭砲、手榴彈、雷射槍、地雷…等
■難以置信的3D場景
■鳥瞰式立體轉景特效設計
■高流暢度的動畫表現
■如真人打鬥般維妙維肖的動作
■超越所有3D遊戲的精緻度

這些外星駭客不僅威力強大，長相也千奇百怪，行爲與戰鬥技術更怪異到極點：有像液態金屬的異形，會發出殺人泡泡；發出「竭、竭」聲像蚱蜢跳來跳去的異形；有戴著魔術師的帽子，會突然消失的異形…等等，令人歎爲觀止！這片今年度最具挑戰性的戰鬥遊戲「駭客入侵」，即將展開大規模入侵活動，7月1日起，請電腦玩家接招！

遊戲類別：格鬥類
環　　境：DOS或WIN95
系統需求：PC 586以上、4倍速以上光碟、16MB RAM、聲霸卡或相容音效卡

甲尚股份有限公司
台北市南京東路108號6樓之1
電話：02-7631226
傳真：02-7631227
全球資訊網：http://www.evercom.tw

業界動態篇

億弘國際獨家代理發行Living Books中文版

據億弘國際表示：該公司已於上月和美國上光碟軟體出版公司－BRODERBUND簽下其全系列原版光碟之獨家台灣代理發行權，另外最令人興奮的是億弘也有改版暨製造生產Broderbund光碟產品的權力，而此項獨家發行及生產權利包括台灣及大陸兩地。

Broderbund在國內最為聲名大噪的產品應屬家喻戶曉的Living Books（電腦動畫書），也是世界上銷售量第一的幼教光碟軟體，由於內容生動活潑，學習效果卓越、屢獲大獎，其中DR.SEUSS'系列光碟更備受國內親子家庭青睞，是用來教導小朋友學習英語的最佳光碟教材，有鑑於好東西與好朋友分享的企業經營理念，億弘決定在今年內先選擇6種Living Books分段進行中文化（繁體字／簡體字）的工作，中文化後的Living Books將以雙語的方式讓使用者可以選讀英語或中文的發音及故事文字敘述，對喜歡學習語言的家長或小朋友們將是大好消習，因為有了中文介面後，不僅容易上手使用更可隨時掌握單字或故事內容，達到事半功倍的效果Living Books目前已在台灣上市的原版光碟有14集之多，億弘希望第一片中文化的Living Book光碟產品在10月上市，價格將以國人可以接受的價位制定，保證物美價廉。

事實上Broderbund公司也是世界知名的娛樂（遊戲）光碟出版商，最具代表性的應屬早期的〔波斯王子〕及遊戲排行榜上的常勝軍〔Myst（夢幻島歷險記）〕…目前億弘已決定投下巨資進行Broderbund今年之主力遊戲光碟中文化的工作，其中包括被遊戲玩家評為"十年來罕見的極時冒險遊戲巨作"The Last Express（東方特快車－神秘殺人事件），Riven（Myst續集－中文名字未定）及Journey Man Project III（旅人計畫三）多款玩家相當期待的遊戲精品。

在Broderbund多媒體工具光碟中，被國內廣告業／印刷業相當推崇的神奇圖庫大師65000（Click Art Image pak 65000），亦將列入億弘直銷部門之主力產品，今年六月Broderbund更將推出圖庫大師終結者－12000（Click Art Image pak 125000）讓這些具創意的工作人能輕鬆地使用由神奇圖庫提供的向量檔案、動畫、圖檔、字型發揮整合作品的神奇效力，億弘也將引進Broderbund最新房屋建築設計工具軟體，利用簡單的3D軟體引擎將您的房屋設計或室內裝璜工程由2維的平面圖轉為可以透視的立體圖…這將要歸功於3D Home architect Deluxe及 3D Home Interior，這兩套工具軟體除了提供豐富易使用的操作介面外，並有名人設計範例供參考。

另外，億弘為了推廣Broderbund/Living Books產品，特於目前與國內富士軟片代理，並擁有美國學齡幼教光碟出版商Knowledge Adventure台灣區獨家代理發行權。

還有喔！8月1日起到全國的富士快速沖印店沖洗底片可獲取米利亞光碟折價券。

億弘國際股份有限公司
TEL (02)2189808
FAX (02)2189801
網際首頁：http://www.mmi.com.tw

Dr.CD ROM高中數理化英文教育軟體光碟在台發行！

柴城企業有限公司代理美國ARI公司高中數理化多媒體教材－SUPER TUTOR超級家教系列產品，於六月台北國際電腦展正式在台介紹發表。超級家教系列產品，係由美國ARI公司與教育軟體巨人DAVIDSON & ASSOCIATE INC.合作開發。

除了在家使用光碟片外，學生也可以利用網際網路上網使用Dr.CD ROM的線上教學伺服器（http://www.DrCDROM.com或www.computerusa.com）與美國老師使用英語討論功課並接受測試，我們也歡迎老師透過網際網路與美國的教師們交流經驗！

超級家教系列產品含以下9套：

- SUPER TUTOR-Chemistry（化學）
- SUPER TUTOR-Physics I（物理I）
- SUPER TUTOR-Physics II（物理II）
- SUPER TUTOR-Geometry（幾何）
- SUPER TUTOR-Biology（生物）
- SUPER TUTOR-Pre-Algebra（初級代數）
- SUPER TUTOR-Algebra（代數I）
- SUPER TUTOR-Algebra（代數II）
- SUPER TUTOR-Trigonometry（三角函數）

現在訂購每套NT$750元整

教師憑教師證可優惠7折以利產品之評估及推介

請逕洽柴城公司吳小姐

TEL：(02)5461707　FAX：(02)7176455

八卦新聞

英雄戰記製作小組專訪

什麼樣的遊戲要製作三年???
什麼樣的公司只有三個人???
就讓皮蛋妹來解開您的疑惑…

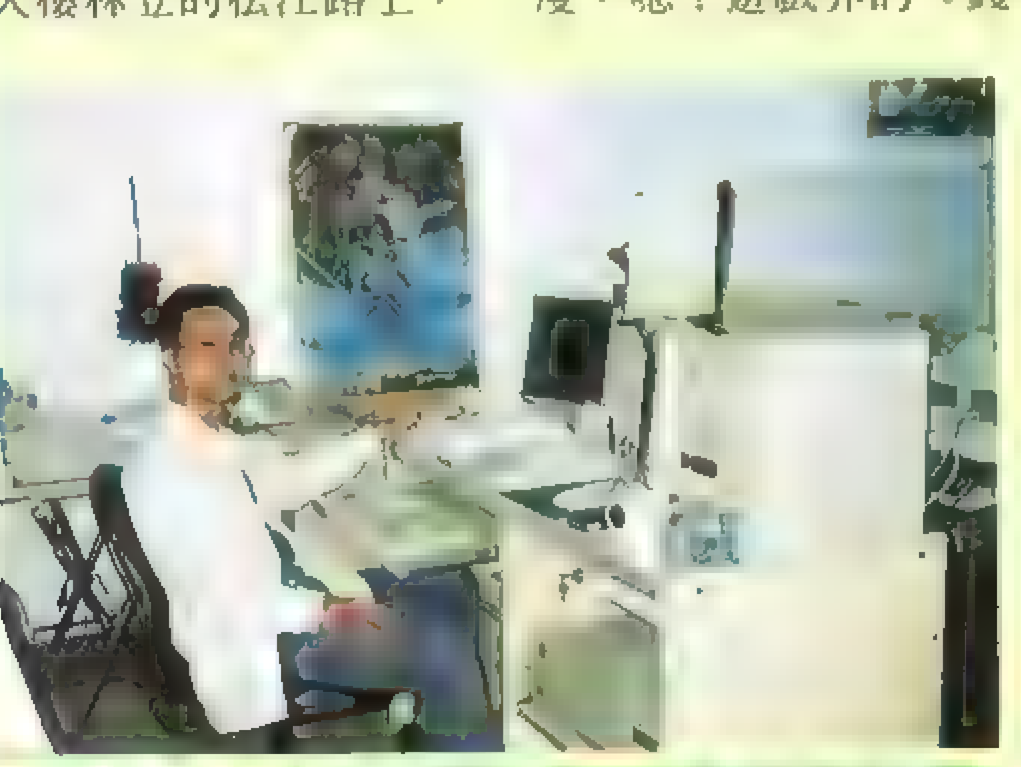


對於一套遊戲的著手企劃到上市發行必須花費三年的光陰，甚至遊戲做到最後只剩下一名英雄咬著牙苦撐，玩家聽起來一定覺得頗不可思議吧！ㄎㄟ安ㄋㄝ？想必這也是遊戲製作小組心中的痛吧！苦力小編在這八卦新聞上，要帶領您探訪這群遊戲幕後製作的黑手，聽聽他們訴說著孕育這套難產遊戲的辛酸血淚史吧！

在商機四處、辦公大樓林立的松江路上，皮蛋妹尋訪到了這『窩』名爲新科技軸心的遊戲製作小組，從頭到尾就只看到三隻小貓，讓小女子我迷惑了起來？套遊戲只要三個人就可以成軍呀？而且原本在兩個月前聽都還沒聽過的公司，想不到一晃眼遊戲即將要上市了，苦力小編心中本想著：咦？他們的手腳怎麼這麼快，做一套遊戲真是神速啊！難怪許多人都奮不顧身的投入遊戲市場，照這樣的出片速度，嗯！遊戲界的『錢景』可眞是相當的看好說，那小小編輯我是否要考慮改行咧？小小的不軌的念頭才在心中剛萌芽，結果卻在與製作小組的一席訪談中，馬上成了枯枝，怎麼會這樣呢？嘿嘿！欲知詳情且聽皮蛋妹細細道來…

苦力小編按奈不住心中的疑問，開門見山的就問他們花費多少的時間來製作這套這套英雄戰記？

這時瞧見該公司的三大巨頭（因爲只有三個人，所以三個都很大），靦腆的相互瞧了一瞧，最後企劃李政熹先生開口說道：ㄟ！ㄣ！（編按：發語辭無意）說到這個可就難以啓齒了，從開始企劃到整個測試包裝完畢，大約花了三年的時間，可能是久了一點吧（編按：這這這！眞的只有一點嗎？）！由於這是我們第一次嚐試作遊戲，又選擇了RPG，加上設計遊戲時大家的要求都很高，常常不斷的修改一些細節，從企劃、美工到程式都有不少修正，而製作的過程中又發生了許多的風風雨雨，所以遊戲也就如此被拖延了。我想如果這是在一



個以營利為主的公司下，那肯定被頭頭罵死了吧!!

皮蛋妹原本還沈醉在打算改行的美夢之中，結果一聽到『三年』彷彿被澆了一盆冰水，頓時呆滯了起來，差點忘了正在訪問；在知道這樣令人訝異的新聞讓苦力小編十分好奇，是什麼樣的動機讓他們想踏入遊戲界？

這時每個人的眼中都閃耀著光芒，企劃興奮的描訴著：我們這組製作群的每一個人幾乎都是從紅白主機時代就開始接觸GAME，憑著對GAME的一股熱愛，及想親手設計GAME的熱誠，我們這幾個志同道合的朋友決定踏遊戲界，一起開創我們的夢想，算是想圓一個小時候的夢吧！可是怎知這卻是一條艱辛坎苛的不歸路呢？雖然一路走來很辛苦，但是看到自己的理想能實現，我想一切的努力都是有値得的，如果玩家能認同的話那將會更美好。

說到這兒皮蛋妹又想到了一個問題，為什麼會想製作RPG 的遊戲？

這時程式設計師張敏毅先生笑笑的回答著：如果你去問一個很熱衷於GAME的人“你最喜歡玩的是那一種類型的遊戲？”，我想約有九成的人會回答你“RPG”，因為RPG和其他類型遊戲最大的不同處就在於玩家會隨著故事的變化而融入遊戲的劇情中，這種感動是別的類型遊戲所作不到的，坦白說，我們也是因為被幾款RPG深深感動才決定踏入遊戲界的。其實除了以上的偉大理由外，選擇RPG來製作的另一個不為人知的理由是…以前不知天高地厚，以為RPG不難作，結果一栽進去後才知道這下有的玩了！

瞧見程式設計師，苦力小編就想到，英雄戰記這套遊戲中有不少的特效是一般同型遊戲中所少見的，小女子的疑問一直憋在心中，不知程式設計師是否能為讀者們介紹一下，讓大家長長知識咧？

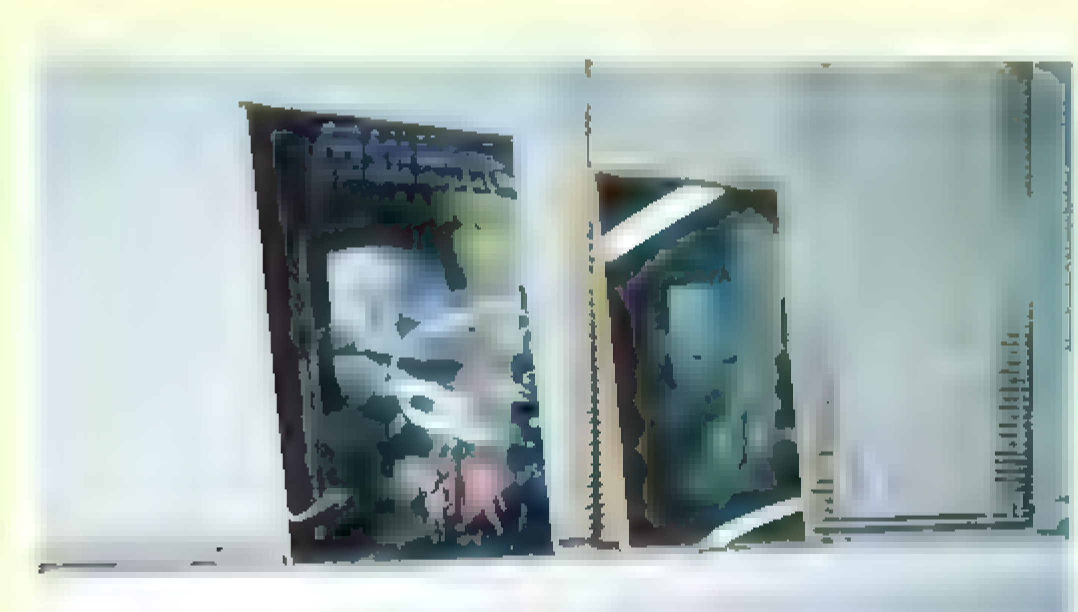
當然沒問題啦！程式設計師爽朗的說著：遊戲中是有不少特效，比較常見的像放大、縮小、旋轉、雙層捲軸、雲雨霧雪景等…。而比較特別的像扭曲(WARPPING)、怪物的變形 (MORPHING)、捲頁、3D、DIGITAL FILTERING 、海的流動等…。這部份的設計，則是一般電動少見的，所以在程式撰寫時就格外的費工夫了，其中有一些是靠數學運算外，另外還有一部份則是以偷吃步的方式完成，不過比較麻煩的應該是把這些特效從數學運算轉成純組合語言的程式加入遊戲中，其實一般程式設計師都知道，作一個或想一個單獨的特效程式不難，但要將它和遊戲結合可就不一樣了，我只能說做這些特效也算是半翻半滾過來的。

嗯！遊戲中還有一些設計如對話方式、行走方式等，也與一般的遊戲不太一樣，設計的蠻特殊的，是什麼IDEA讓你們有這樣的創意？

其實這些創意也是由玩遊戲中有感而發的，一般的遊戲想要對話時，都必需去擠人才可以進行交談，有時候操作界面不順手，可能還對不上一塊咧，所以為了避免這樣的困擾，才想到用範圍式的選取，讓玩家在一個固定的範圍中，只要點選就可以交談了，而不再需要東碰西撞的了，不過至於這樣的設計好不好？這可能就是見人見智的吧！而行走的方式則是希望能讓遊戲多一些靈活度，不過還是有不少地方是需要加強的，留到二代時再努力囉！

英雄戰記的風格給苦力小編的感覺是比較偏向遊樂器，為什麼想這樣哩？

這時候一直保持沈默的美術宋建興宋爺開口了：也許是因為我們接觸遊樂器的遊戲遠比PC上的多，所以在製作





遊戲中美美的圖就是這位仁兄—宋爺—的傑作啦！

的過程中難免會受遊樂器的影響，但主要還是希望能在PC上表現出不輸遊樂器水準的遊戲。

那您覺得國內的遊戲最缺乏哪一方面的技術支援呢？

偶個人認為：國內的遊戲雖然還不能和日本或美國相比，但其實也已經在不斷進步了，只是盜版猖獗以及開發金額不多，還有就是市場過小等問題，造成最近都趨向改版遊戲，或是投資低成本的情色遊戲，讓許多認真於遊戲開發的廠商大受打擊，所以也希望同是製作遊戲的廠商，除了利益的考量之外也多多正視遊戲市場的健康化，畢竟在這個圈子裡的人都是熱愛於GAME的人，我想每個會想做遊戲的人，也都有想做屬於自己遊戲的抱負吧！若能凝聚這股動力，相信沒有克服不了的技術。

是是是…，宋爺您突然探討起這麼嚴肅的問題，讓皮蛋妹頗不能適應說。啊！說了這麼多，還沒談到你們設計這套遊戲，所遇到的最大瓶頸是什麼哩？

由於我們是製作RPG類型的GAME，所以在設計上自然比其它類型的遊戲難了不少，在企劃的部份，整個故事的架構、事件發生的前後影響、寶箱的開啓等…都必須先考慮進去；其次，參數的設定也很重要，必須規劃合裡，才能維持整個遊戲的平衡，其實開發遊戲最困難的地方並非在籌備的前製作業，而是在接下來的整合工作，當開始著手整合的時候，問題就接二連三的浮現，不論是故事或程式都必須面臨遊戲整合中的各種挑戰，而遊戲能否順利出版也就端看整合成功與否，其實有很多遊戲無疾而終多半也都因為出在整合的問題上，所以遊戲的前後規劃是相當重要的。

那三位覺得這套GAME中什麼地方最滿意？

這時企劃先生滔滔不絕的打開話了匣子：說實在的一定要找出最滿意的地方，我想可能很難吧！因為每個地方都是我們的心血結晶，所以說其實對我們而言，我們每個地方都滿意，雖然不是每個地方都做的很理想，不過我們盡力的將所有想要呈現給玩家的，都努力的去嘗試了，但是有很多的狀況，讓我們原本的計劃無法付諸實現，這也不是我們所能控制的，誠如之前所言，整合的工作原本就不太容易了，所以對我們歷盡滄桑的遊戲製作歷程而言，我們想營造眾多的角色讓遊戲的內容更豐富，繪製鮮活的遊戲場景讓劇情更俱變化，特殊的程式特效表現讓遊戲更顯出色，雖然花費了相當大的人力、時間、精神在做這套遊戲，但是我想只要玩家會喜歡我們的遊戲，就是我們覺得最滿意的了！


很用功喔！老闆不在休息一下啦！

歷經了三年的風雨，終於將遊戲推出，有沒有什麼感想呢？

很累，但是我們都覺得很值得，成敗是一回事，至少這是我們從頭到腳全程參與所設計的遊戲。

好容易完成了英雄戰記，以後還會想繼續作GAME嗎？下一款最想作的是那一類型的遊戲咧？當然還是會繼續製作下去，只是我們的程式設計師只要一聽到RPG三個字可能就會瘋掉，因此下一款想做的遊戲可能會選擇動作或益智類的遊戲吧！（其實企劃和美工最想作的還是RPG 的GAME…嗚嗚嗚！可不可以換一個程式設計師？）

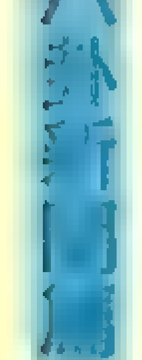
哇！時間過的真快，謝謝三位接受皮蛋妹的訪問，最後請你們說說設計遊戲的甘苦吧！

我們的甘苦，哈哈！有男女朋友的一定分手，沒有的呢？則繼續沒有，延畢的仍在延畢，只感嘆沒有『醫學院』可修；日夜顛倒則是從事本行的生活寫照，但是最後的感想只有…HIGH到最高點，程式咱們來討論下一套遊戲的腳本吧！

程式張總裁說：嗯！沒問題只要我可以畢業…

美工宋爺說：哇！我想去當兵…

皮蛋妹說：真是一場混亂的訪問說…



好康ㄟ道相報…

EA EA EA！名聞遐邇的 EA，本尊仍安在國外逍遙著，但是不安分的分身在台現身已半年之久了，半年多來的蟄伏代表著什麼呢？是想按部就班的切入遊戲界，還是想一舉攪翻國內的電玩市場咧？皮蛋妹將領您直闖龍穴，瞧瞧他們在忙些啥兒去…

網路夜未眠　Frank

區域網路

上次說到了利用Win95方便的撥接功能來進行網路芳鄰的連接，當然，若是您的左鄰右舍或自己家中就有數台電腦想連結起來，使用區域網路卡會是很方便的選擇！尤其是在打網路對戰遊戲的時候，由網路卡相連不但速度快，也不用付一大筆無聊電話費！真是一舉二得啊！當然，重點是您得找得到住得近的同好囉！話說這種區域網路在國內社區其實也有愈來愈流行的趨勢。包括了像宜蘭的玉田社區、新竹的梅竹山莊，都有著極先進的區域網路。我們住的地方，當然也可以自己小小玩玩囉！小規模的安裝不但省時也省錢，使用起來也方便。

要安裝區域網路，首先，我們得知道區域網路有什麼種類的產品可以使用，再來就是要知道詳細的使用說明。這個在本文中都會有極爲詳細的交待。

首先，我們先來看看有什麼東西可以架起區域網路！在硬體的部分，最容易安裝也最普遍、最便宜的當推乙太網路了，乙太網路問世十多年，已經可以說到了賤價的地步！一片EtherNet網路卡，只要一千出頭，就有了，這還是PCI BUS的卡，若是ISA的更便宜！當然，這裡指的都是舊型的乙太網路，若是新型的快速乙太網路，價錢會貴個七八百以上而且線材也貴了許多！話雖如此，舊型的乙太網路也有每秒10MBit的傳輸率哦！(想想您的Modem是多少吧!)要玩網路對戰遊戲是足夠了！

好的，先去市面上買個一張網路卡吧！選購網路卡的時候請注意：

1. 請購買驅動程式齊全的大廠所出的卡，雖然貴了一點，絕對會有好處的！否則老是用相容驅動程式的卡，若是相容性不好要怎麼辦呢？
2. 請注意接頭種類！我們知道目前工業上拿來傳送訊號的線有很多種！所以我們在連接線的選擇上也有很多種選擇！每種佈線法所要花的錢都不同哦！
3. PCI BUS的網路卡不但反應速度快很多，而且占CPU時間少，設定又簡單，所以若是您的PCI BUS插槽還夠用，請盡量購買PCI BUS的網路卡！若是不行，也請購買ISA PnP的網路卡，這樣比較不用爲了設定問題頭痛！

國內有很多世界著名的網路設備生產公司，像智邦(ACCTON)，友訊(DLink)的產品都不錯，值得一試。

認識網路線

接下來，我們先決定一下線要怎麼接！先前說過了，使用不同的線材要花的錢和施工困難度都不同，有很多公司會喜歡叫顧客使用雙絞線，一種用四對細線對絞而成的纜線，長得像電話線，(尤其是接頭根本就和電話線一樣)，雙絞線線是有一些特性，我們看看：

1. 雙絞線若是您使用Catalog4或5等級的線材，可以輕易地接到高速乙太網路(100Mbit每秒)雙絞線有分爲UTP(無遮敝)及STP(有遮敝外層金屬網)二種，而線材種類更是繁多，所以光是線材選購就夠讓一般新手傷腦筋了！
2. 有些種類的雙絞線比較細，對於某些門縫窗縫很容穿越。
3. 但是雙絞線只有二頭可以接設備，因此若要串接三台以上的電腦就麻煩了！您得再花個數千元去買一台叫做集線器(HUB)的東西。或者有少數的網路卡，提供了二個雙絞線頭可供串接，但是極少見到。
4. 雙絞線線的等級若是不夠好，容易受干擾，通訊距離也不長。大概超過一百公尺就不行了！若是您的接法不好，連二十公尺都有問題！(這在UTP線更容易發生!)

所以您若是要做長距離的通訊或要接多台電腦又不想多花錢，請不要用雙絞線！當然，在DIY風行的年代裡，大家都想自己架網路，自然也會有廠商推出DIY套件囉！這些DIY套件大都包括了：1. 接頭, 2.集線器 3. 幾片網路卡一套大約在六千元起跳吧！在這種使用環境下，集線器的品質其實也是很重要的，因爲每一台電腦都是接到HUB上和其它電腦通訊的，若是HUB品質不好，反而會成爲網路速度的瓶頸哦！

除了雙絞線之外，還有所謂的BNC線，就是同軸電纜線，我們乙太網路所用的是有線電視網路的近親，有線電視用的是特性阻抗75歐姆的RG59，我們乙太網路的線則是特性阻抗50歐姆的RG58A/U。您在各大電腦商場都可以找到！當然，還有其它的線材，但是都是屬於長距離使用的粗線，因此施工上會很困難，線材也很貴，除非您是老手，還是別試了！

細同軸電纜，又稱10Base2同軸電纜，它的通訊距離最長不得超過185公尺(見圖)，如果您用的網路卡設備在解析力上有加強，可能可以到達三百公尺，但是超出規格的事還是別做好！當然，其實還有更暴力的做法.....使用光纖連結，只要買一個光纖轉換器，就可以使用通訊距離爲二公里的光纖通訊了.....但是呢.....基於很多現實因素的考量，一般使用者還是看看就好。

正確接線法

乙太網路使用的是10Mhz Baseband數位調變，所以在整條線上只要有訊號突波出現，就是一個10Mhz的突波，因此在接線上一定要注意，否則將會使得網路受到干擾而不能順暢地動作哦！高速乙太網路更不用說了，100Mhz的調變波會讓劣質線材原形畢露的！

雙絞線的接法(見圖)

基本上，筆者並不是很贊成各位自行接線，因爲各位手上並不一定會有工具可用，所以若是能在買線的時候，叫老闆順便幫你壓，雖然貴了一點，但是對於新手而言是個保障！我們在電腦商圈附近的電料行幾乎都可以找到網路

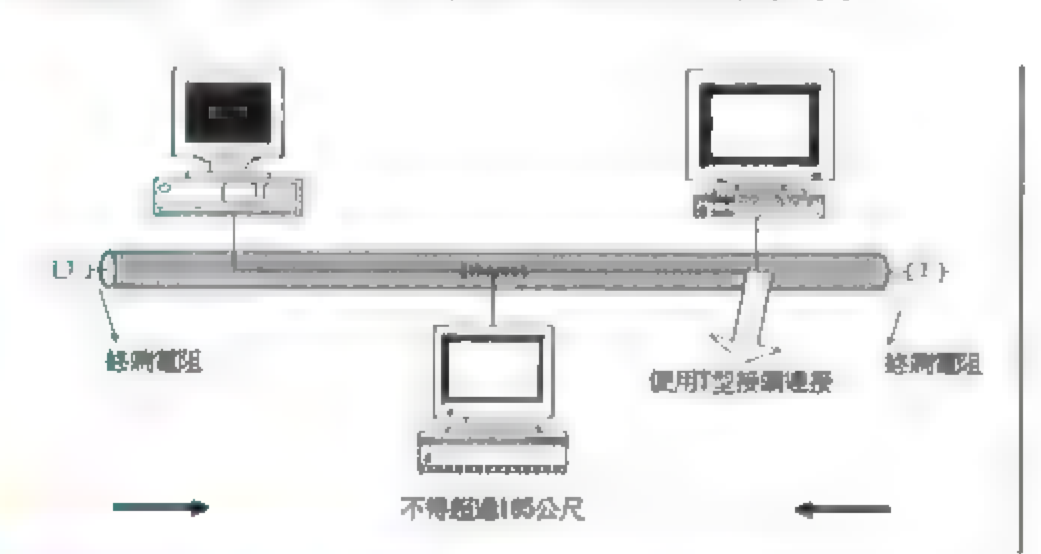
線。RJ45的接頭，看起來和電話線接頭一模一樣，但是在接點處的鍍金厚度若沒有達到50u inch對於訊號傳輸可是會有問題哦！這種東西都不貴，希望大家別買便宜貨，搞得整個網路不能動就不妙了！

如果您真的有興趣一根根細線慢慢塞，或者您已經借到了一把壓線鉗，正在興奮中(這麼講好像怪怪的...)，您也可以按照筆者的圖解來接線！把線接上接頭後，就可以接到網路卡上或HUB上囉！

同軸電纜就簡單多了！只要有做過有線電視接頭的人一定都會做的！因爲都差不多嘛！不過呢，筆者還是請沒做過的人找老手做或買已經接好接頭的線回來用就好了！當然，這裡還是附上詳細圖解一張，讓DIY狂過個癮！先聲明，如果做壞了一定要先檢討一下再重做一次哦！

同軸電纜的連結法也很簡單，基本上就是使用T型接頭接上網路卡，二端再以纜線接到別的網路卡，不斷地串接起來，就像圖中一般，這個串接的總長度，不得超過185公尺(還記得嗎?) 同時，纜線的最末端那台電腦上及最前端那台電腦上，還得如圖加上一個專用的終端電阻(50歐姆)，另外呢，每台電腦之間的纜線長度也不得少於2.5公尺。否則會有訊號反射的問題。

如何，接線不難吧！雖然乙太網路只有每秒10MBit的資料傳輸率，不過在一般人家裡可說是綽綽有餘的了！



網路卡設定

網路卡的設定只有幾個要點，首先，若您的網路卡是pci bus的,那您幾乎不用做任何設定，只要把讓該卡的驅動程式在95中裝上即可使用，同理，若您的網路卡是ISA BUS但是支援了PnP的標準，您也幾乎不用做設定即可使用。(這些卡的設定都在CMOS中了，您可以進入BIOS的設定畫面去看看)。

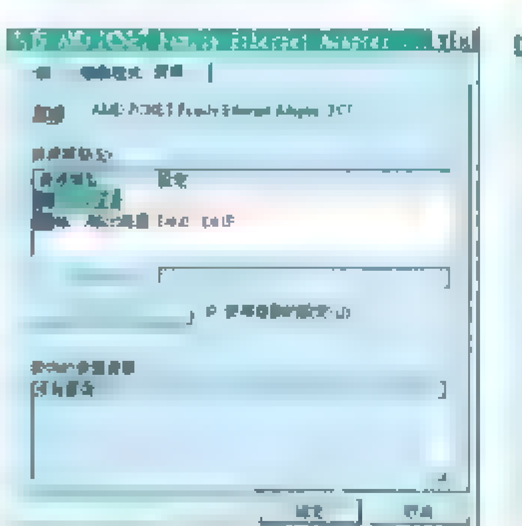
若是您的網路卡不支援PnP也不是PCI Bus的卡，那麼就要做點小設定了：

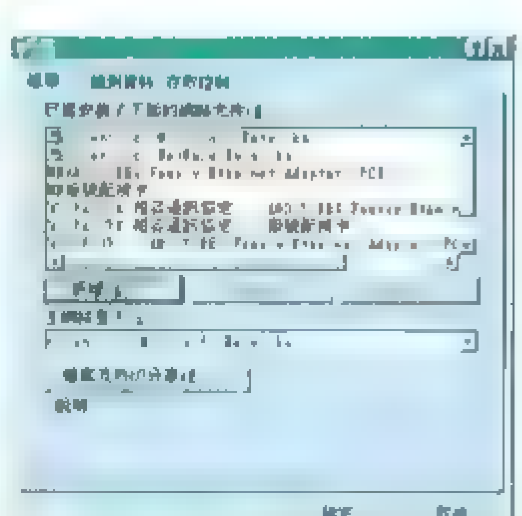
1.IRQ通道設定：

IRQ通道是現在PC上最討人厭的設定之一，因爲只有少少的16條，每一張卡都想搶！在這種情況下IRQ通道的設定就要注意一下了。適合網路卡用的IRQ通道有IRQ10,11,12,13,15,等，您可以在95的系統裝置管理員中把所有裝置占用到的IRQ看一次，以免IRQ 相衝突就不好玩了。目前的網路卡幾乎都是使用程式設定這些IRQ,IO port的參數的，請您參閱該卡的說明書！某些網路卡在IRQ優先權太低時會運作不正常，請盡量使用筆者所建議的值。

2.IO port設定：

除非您的卡是PCI BUS的，否則IO port的設定是要特別注意的！前面已然說過，現在大多數的網路卡都是利用軟體設定的，若是IO port相衝突，那麼您的設定軟體可能會找不到您的卡！很多人明明把網路卡裝上去了，但是設定程式卻告訴你找不到網路卡就是因爲IO port相衝突，許多網路卡預設值是300H，會和某些如MPU401的卡衝到，如果發生這種情形，請把您的音效卡或MPU401拆下來再對網路卡進行設定即可。





3. 若您的網路卡須要設定DMA通道，請一樣參閱說明書選一條來用！DMA通道是可共用的。

接下來，只要把您的Win95裝上該有的網路元件即可！包括了：

1.Microsoft Client

2.IPX protocol(IPX 通訊協定)

3.NetBEUI protocol(NetBEUI通訊協定)

4.檔案及列印分享(如果您想要分享檔案給別人，只要一台電腦有裝遊戲，上網的電腦都能玩！也是不錯的主意！)

許多的連線遊戲都會用到IPX protocol，所以能裝就裝吧！至於NetBEUI，沒什麼大用，不過若是您的區域網路上沒有超過十台電腦，多裝了它也無妨。

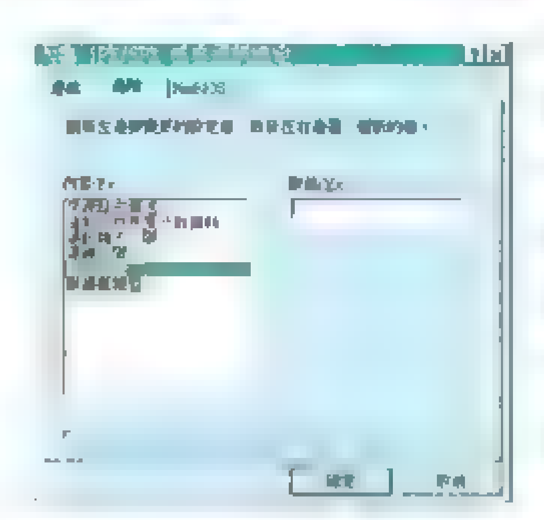
若是在DOS下的遊戲，不想進入Win95玩，您也可以在進入DOS後，直接執行網路卡所附的IPX驅動程式(這您得花點想像力去找哦！不過這個程式通常都放在NOVELL NETWARE的目錄下，而且程式名稱中通常都會有IPX的字樣，請您試試吧！)即可。

如同上期所提，在裝完這些網路元件後，會要求您爲每一台電腦取群組名及電腦識別名稱，所謂的群組，就是好幾台電腦組成的小組，只要這些電腦的群組名登記都一樣就算是同一個群組的，在家裡的話，沒有必要使用不同的群組名，還是大家都加入同一群組比較好。至於電腦名稱，最好使用單純的英文字母！筆者遇過很多人喜歡使用中文亂取一通結果導致網路芳鄰不能正常工作，WINS server也不能爲中文名稱做電腦名稱<->IP轉換服務的例子！例如"刀"字的後面一碼爲"@"，所以名字中有"刀"字的電腦都不能正常工作(因爲按NetBIOS規定:,@,&.....等字是不能當做電腦名稱的！)

唉...我可不是在詛咒各位網路卡住不通哪！事實上，只要您按著筆者的話做網路還不通的話，那您就可以直接去找玫瑰之夜鬼話連篇的製作單位來解決了！

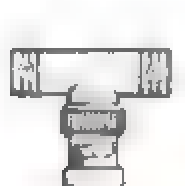
卡卡卡卡卡... 當一個人有二張信用卡時，可能就可以把額度轉來轉去，當然，當一台電腦有二張網路卡時，也能把二邊的訊號轉送來轉送去哦！現在我們看看經過了這麼一番手腳後，您的電腦上是否會有二張卡的驅動程式登記！在您用來上線的電腦上(也就是有裝Modem連到ISP的電腦)，您現在可以看到撥號網路配接卡及剛剛裝上的網路卡！您是否有想過，如果只是和朋友對打遊戲，是否一定得連上KALI之類的伺服器呢？那可不！您只要做些小小的設定，就可以把分隔二地的WAR2戰局連線起來了！(無論您是否有裝上其它網路卡)

現在，請注意IPX protocol是否有打開"來源路由轉送"的選項？(在控制台->網路選取IPX通訊協定，二張卡的路由功能都要打開)，並點二下編修其內容，請注意尋找以下筆者提到的選項哦！)沒有的話快開！接下來，在IPX通訊協定的選項中，還有一個叫做網路位址的選項，預設值為0，如果您想要二邊連線正常的話，請把位於您這裡的的所有上網的電腦的網路位址設定成一樣的數值，把位於電話線另一端的所有電腦，設定成另一個數值(當然，那一端的電腦也要每一台都位址相同才行!)接下來，在前面的基礎教室中筆者提到過的"撥號伺服器"，記得嗎？只要把伺服器種類改成預設伺服器，啓動伺服器後，等著朋友用Modem撥電話來就可以了！(請注意，您的朋友那裡也要記得打開IPX來源路由轉送哦！) 現在您的Win95等於是一台IPX router了！它可以轉送電話線二端的IPX封包!所以您可以找二群朋友進行網路對戰囉！當然，您的MODEM也要夠快才行哦！說實在，NT會比較適合做這種工作。筆者都是使用NT 4.0在做的，設定上和95是一樣的。



網路線接頭安裝法

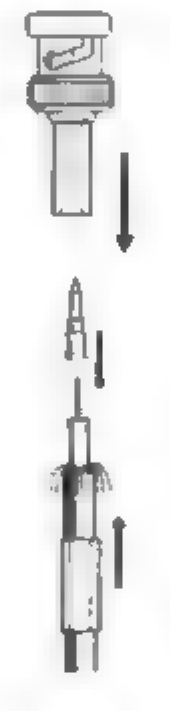
使用RG58AU的線，每台電腦之間最少不得短於2.5公尺，而連結起來的總長不得超過185公尺，某些加強型的卡可以到達300公尺。在圖中，有三台電腦連結起來，在最左方及最右方的二端，必需使用50歐姆的終端電阻器鎖起來！千萬不要用第三條網路線把大家串成一個環！絕對不會通的！電腦間的連結很簡單，用一個如圖1-1的T型接頭，一端接網路卡(下方的接頭)，另外二端則接到其它電腦或終端電阻，十分好接！ 而使用雙絞線則只能連接二台電腦，若是要連接多台電腦，則必須購買集線器！



RG58AU線做法：

線材買來時，除非您買的時候有請老闆幫你做好接頭，或者是您買的線本身就是已經做好接頭的，否則上接頭這個步驟是省不了的！而接頭的接法是很重要的，做不好的話網路可是會不通的哦！

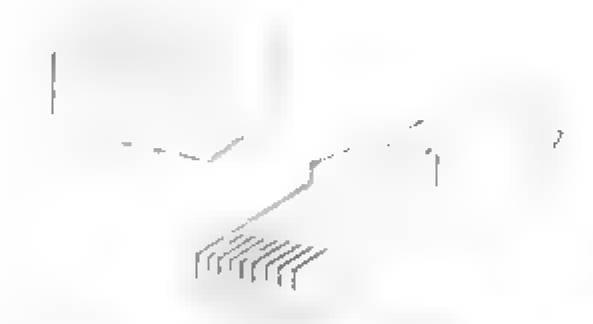
首先，把RG58AU的線按圖撥開！把中心蕊線抽出來，再把外層網狀地線向後翻(有撥過香蕉吧？就像這樣)，中心線外附有一層白色絕緣塑膠，要把中心線撥出來得小心地把這層絕緣層剪掉！接下來，把中心線塞入接頭的針狀插哨中(這個針狀插哨是中空的)，最好能把它焊起來！套入接頭固定鐵環，再套入接頭外殼，把剛剛往後翻的網狀地線和電纜外皮再往前翻回來，把固定鐵環向前推，再用鉗子把鐵環夾緊(有一種專門的鉗子可以把這個環夾成六角形，緊緊地扣住接頭)，即可！有做過有線電視接線的人一定知道。



雙絞線做法：

雙絞線種類繁多，但是做法都類似！

雙絞線是由四對線互絞而成，所以接頭自然有八個接腳！編號如圖依次由一到八。 其中有二組線絞得比較緊密的就是一般用來傳資料的線，如果您這條線是要接上HUB和電腦之間的，請把它接上接頭的第1,2,3,6這四個腳(1,2接同一組絞線，如棕,棕白；3,6則接另一組)。而另一端也按照同樣的接法雙絞線每一隻芯線都有不同顏色的外皮，請在線的另一端的接頭，按照您剛剛安裝上的順序把線接上(例如棕色接腳一，另一端棕色也要接腳一)即可。若是您的線是由來連接二台電腦的，那麼，請把另一頭接在1的線，接到3，把另一頭接到2的線，接到6(剛好是二組互換，您看出來了嗎？)即可。雙絞線接頭的連接法是用專用的鉗子(或您高超的手藝)把線塞入接頭中夾緊，除非您很能享受DIY的樂趣，否則還是交由高人來做比較合適！



有名沒名有關係!

當然,早在第一期的網路逍遙遊中筆者就已經爲各位介紹過了什麼叫做DNS,什麼叫做IP...等等,現在這個名詞又再度出現,一定是有什麼重大的事情要發生囉!OK,大家都知道,我們在InterNet上要找某一台電腦,一定可以用該電腦的IP來找到它,但是一般人光從一堆數字中,是看不出對映的負責單位的,而且也很難記下該主機的位置,就算是有經驗的網路管理人員,也得動一番手腳才能看出這個IP的所有單位及管理單位是誰。

針對這一點,TANet上各大News伺服器管理者大都已經取得一定程度的默契,在今年七月一日以後,對於無法由IP反查回HostName(主機名字)的機器採行停止服務的手段,進以推動大家重視相關資料庫的完整性。

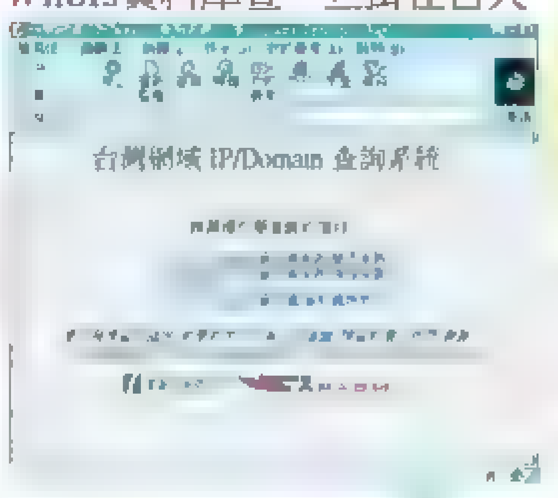
事實上,有關於這方面的要求是其來有自的!上期中筆者也提過了,目前InterNet上SPAM(垃圾信件)的數量及Crack(破解)他人電腦主機的事件層出不窮,當您身爲垃圾信件或crack的受害者,一定會很希望找出隱藏在網路另一端的黑手是誰,有誰該爲這種事情負責任!要是您得到一組來源IP,結果卻發現這個IP是沒人負責的,也沒有詳細的資料庫記載是由誰使用的,您還認爲這種IP夠資格在網路上流竄嗎?身爲國內網路龍頭的TANet上各管理者不斷試圖強調管理的重要,有某些業者把網路線架起來,IP要到手之後就完全不管事了,如果出了什麼問題而被其它網路管理者停止來往,那麼受害的仍然是使用者及業者本身。基本上,目前對於出問題的網路其管理單位,是由以下幾點來判斷它的維護及管理是否已經達到最基本的要求:

1) 該單位的reverse DNS 系統,登錄是否完整。

2) "postmaster@your-domain-zone", "abuse@your-domain-zone"等e-mail位置會不會work。因爲按照網路上的慣例,這幾個Email位置是必定要開出來接受其它網站管理者及使用者的信件的,否則的話,您的網域中出了什麼大事都沒人出來負責,可是會被停權的哦!

3) 抗議信寄過去,有沒有回應,及相關處理。

如果我們稍微檢視一下國內的各網路,這方面的設定其實做得並不好!我們由TWNic的whois資料庫雖然可以找出大網域的管理者,及其資料,但是對於其下子網域則是一點辦法也沒有!除非該網域對於IP反轉換爲HostName的資料庫架構起來!舉例而言,前一陣子筆者試著利用Whois資料庫查一些掛在台大底下的子網路(大多是台大利用專線分給台北市部分專科和高中等等的),卻發現,這一大段IP的管理者全部是塡台灣大學,而實際的管理者卻是各高中專科學校。



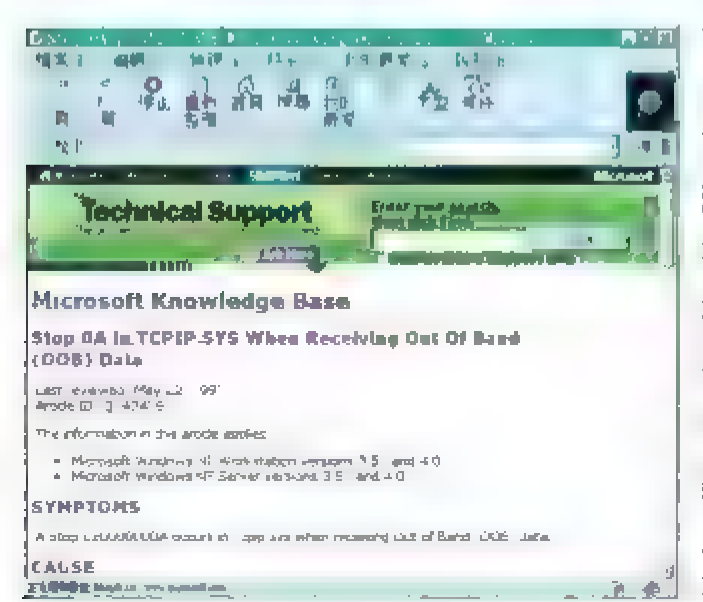
其實就管理的層面看來,把每個IP都對映一個HostName是有其好處的,最近瑞士洛桑管理學院的國家競爭力報告也把對於IP<->Hostname的轉換列入考量中,而且顯示了台灣大多的網站在這方面的資料都登記不全!事實上,在APNIC這個IP最高管理單位中對於新IP的發放是愈來愈小心了,因爲IPv4只要到達2的32次方就滿了,換而言之,世界上還有這麼多地方還沒有進入InterNet時代,全世界的IP竟然已經快要不夠用了!要如何証明我們已經實值用完了所有的IP位置而去向APNIC要新的IP位置呢?最好的方法就是給這個IP一個固定的主機名字,那麼在管理單位的眼中就視爲此IP已經實值在使用了!

其實最近就SeedNet及HiNet而言,對於這方面的問題還算頗爲重視,但是如果您使用的是其它較小的ISP公司,您就得注意一下,隨時提醒您的管理者是否有做好這個主機名字資料庫的維護了!其實在技術層面來看,要達成這種要求是很簡單的,對於一家小ISP而言,要應附的撥接門號不但少,而且大多在同一個地區中(除非這家ISP夠大,全省有很多"分店"),所以使用firewall即可!這樣一來,所有的使用者連線到外部時,大家看到的IP及Hostname都是firewall機器的IP及hostname!(例如mask.neto.net.tw),firewall不但對於解決未來IP不足的問題有幫助,而且也可以確保在firewall底下的各機器在安全性上面有更多的保障!(因爲firewall會幫您先處理掉所有連進來的網路訊號)

目前在config討論區上針對此一議題的討論大致已經取得共識了,下次,若是您連不上某些網站或是新聞伺服器,請記得看看您的IP反轉換是否已經做好囉!如果沒有,快向您的ISP公司抗議哦!

MS的惡夢PARTIII

其實區區筆者在下我,並不算是一個很喜歡續集的人,有句名言說:無論再爛的電影,只要一出續集,它的第一集就會變成經典!夠毒吧?可是在軟體界真的很少見到像微軟公司如此可以把續集一再推向高峰的功力!講到這裡,聰明的讀者大概可以知道:又有蟲蟲了....



沒錯,這次正是有蟲!而且是非常嚴重的蟲!只要有個技術夠好的人知道您的IP位置,您的95就會立刻失去網路功能,您的NT更會直接當給您看!夠可怕吧?真是管理人員的惡夢啊!其實早在前幾期筆者就已經說過,按照微軟公司這種開發網路應用程式的態度,會出這種問題也是遲早的事!希望這次真的是最後一次了!

小計一下NT這一陣子出的錯誤,包括了:

1.讓它人可以使用網路無限次以暴力法亂猜密碼。

2.當TCPIP port 139(NetBios over TCPIP使用)接到超過100字元的無意義垃圾字元,就會產生可怕的CPU負載,讓您的電腦慢吞吞的。

3.某些程式竟然可以把密碼表免費送給別人......等等,這還不包括了其它比較小的問題。

而這次出問題的是一段網路錯誤訊號的處理:OOB(Out of Bound),是NetBios over TCPIP中的一個例外處理訊號,若是您的機器莫名其妙地接到了這個錯誤訊號,那麼就完了!這個問題還算頗爲可怕,所以有上網的電腦最好到微軟公司的網站去找新的更正程式。

其實有關於這次的OOB問題,根本就是微軟公司在實做NETBIOS的時候對於NETBIOS over TCPIP (port 139)的錯誤處理有問題所致,大家可以試試從Windows3.1(有跑NetBIOS over TCPIP的哦!)試試這個bug,其實也是會當機的!這麼久以來竟然都沒有人公佈,不知道有多少電腦在Hacker手上死過?(同樣也跑NETBIOS的OS/2就沒出過這問題)當然,如果您的電腦在一台正確設定的firewall(擋火牆)下,或是在一台提供了filter(過濾器,過濾網路上的指定封包)的網路管理設備下,您就不必太憂慮這個問題了,因爲這時只有和您在同一個子網路下的人才能對您產生干擾!

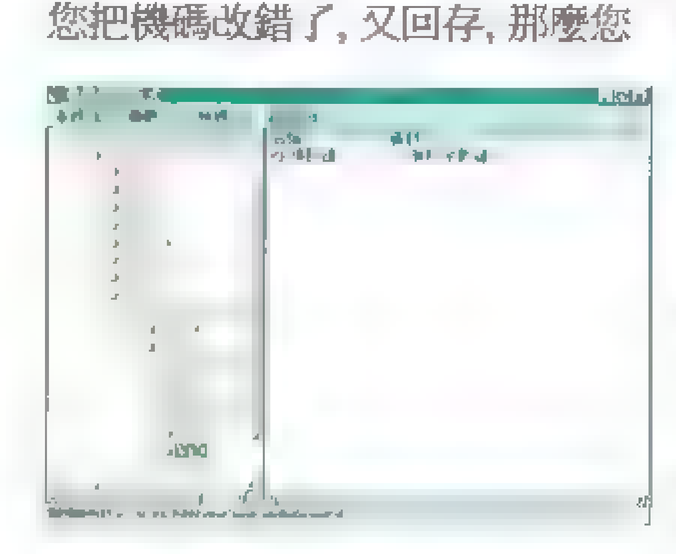
針對這個問題,微軟公司在之後也發表了更正程式,如果您想下載,請至這個網頁:http://www.microsoft.com/kb/articles/q143/4/78.htm(NT4.0的使用者請至:ftp://ftp.microsoft.com/bussys/winnt/winntpublic/fixes/usa/NT40/hotfixespostSP2/oobfix; NT3.X的使用者請至 ftp://ftp.microsoft.com/bussys/winnt/winntpublic/fixes/usa/NT351/hotfixespostSP5/oobfix)

另外,還有幾個相關的網頁也可以去看看:
http://nobody.engelska.se/winnuke/
http://www.cyways.com/~aspitzer/
http://www.winntmag.com/news/oobattack051297.html

如果您覺得使用更正程式太麻煩,而您的電腦又不會用到太多奇奇怪怪的網路方面的功能,也可以利用以下的方式關掉某一些服務,就可以避免這個問題:

1.95的使用者:

請執行regedit這個危險的程式,說他危險,是因爲若是您把機碼改錯了,又回存,那麼您的95就準備重裝了!不過筆者還沒見過這麼慘的事。接下來,找到Hkey_Local_Machine\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP,新增DWORD的資料型態,然後名稱設爲BSDUrgent,資料設爲0,再重新開機即可。



2.NT的使用者.

乾脆利用NT的系統安全功能,把TCPIP port 139給關了(裝做沒聽見!?)利害吧!

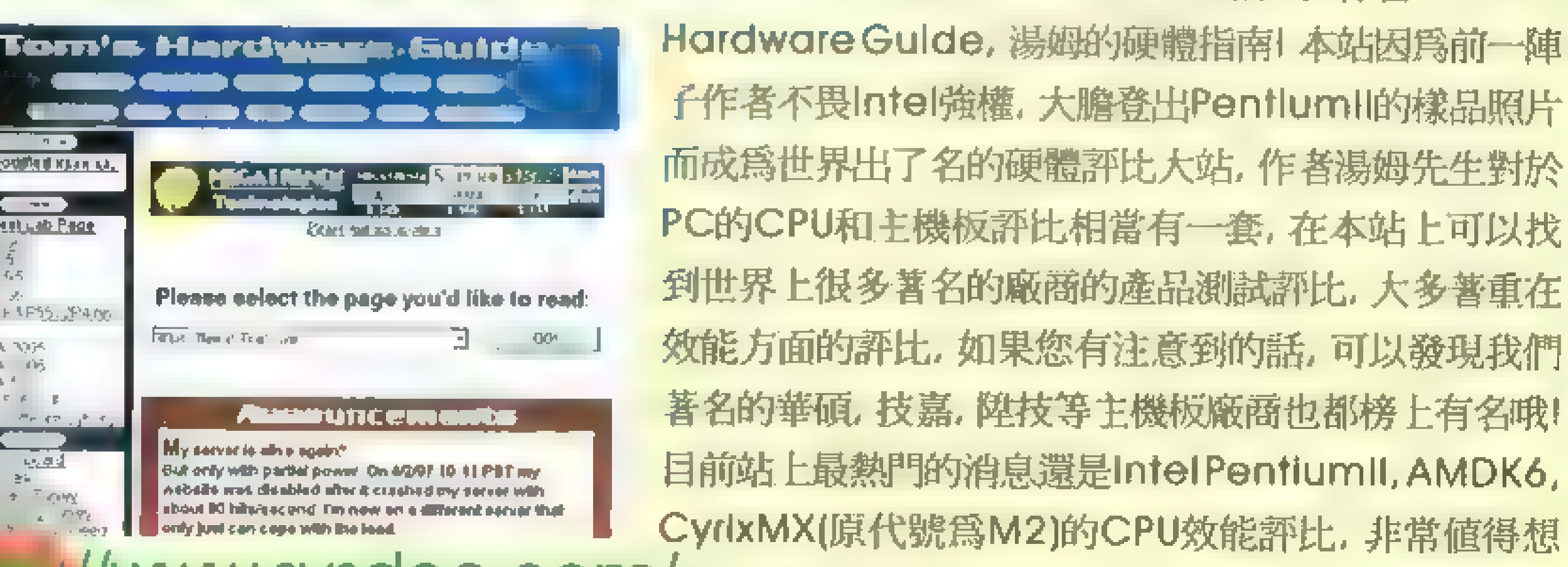
網景也出槌!?

NetScape由於是做網路服務出身的公司,所以它的Netscape Communicator或Navigtor等從以前到現在的流覽器在網路安全性方面一向是比微軟公司的產品要好一些,不過畢竟沒什麼系統是絕對安全的,在最近,也傳出NetScape公司所有的產品都有一項神秘的BUG! 爲什麼說它神秘呢?因爲這整件事情被發現者,丹麥的Cabocomm公司,弄得很神秘。今年六月十二日,CNN新聞網忽然報導Netscape公司所有流覽器都有一個漏洞,這個漏洞會讓你在流覽某公司的網頁時,讀到你系中的某一個檔案,CNN並且宣稱此一錯誤已由CNN人員調查屬實。但是入侵的方法,此漏洞所造成的影響,等所有的細節都沒有公佈。經調查,原來Cabocomm事前向netscape報告此事,並以類似勒索的手法要脅高額獎金(一般netscape會給發現bug的人或團體美金一千元以及T-shirt),但遭其拒絕,於是便將此發現公諸媒體(CNN),並與其簽訂合約,相約不能公佈侵入細節,包括不告訴netscape有關侵入細節,故此時網景的工程師既不知道bug爲何,更不用提如何解決了。



目前生蠔法蘭克我所得到的消息指出,這個漏洞似乎是要網站的管理者才能使用,而且還得知道您的電腦裡的檔名及所在路徑才能順利把該檔讀出來,由於該公司奇怪的行徑,使得網路上有不少人相信這是一宗類似於網路郵包炸彈的恐嚇行爲。話雖如此,還是提醒各位,上網還是要小心一些爲妙! 相關消息,筆者會再做進一步追蹤報導。

Tom's Hardware Guide



又到了酷站報報的時間了!這個月分爲大家介紹一個重量級的站台:Tom's Hardware Guide,湯姆的硬體指南! 本站因爲前一陣子作者不畏Intel強權,大膽登出PentiumII的樣品照片而成爲世界出了名的硬體評比大站,作者湯姆先生對於PC的CPU和主機板評比相當有一套,在本站上可以找到世界上很多著名的廠商的產品測試評比,大多著重在效能方面的評比,如果您有注意到的話,可以發現我們著名的華碩,技嘉,陞技等主機板廠商也都榜上有名哦! 目前站上最熱門的消息還是Intel PentiumII, AMDK6, CyrixMX(原代號爲M2)的CPU效能評比,非常值得想要採購或認識PC的玩家們來逛逛哦!

http://www.sysdoc.com/



作者／莊振宇

筆記型電腦專用超級電池

擁有筆記型電腦的玩家都知道，一般筆記型電腦的電池都只能夠在正常的作業情況下提供約1～2個小時的電力。如果玩家用電腦來玩 CD 遊戲或是看VCD的話，電池的電力更只能夠提供不到45分鐘的壽命。如果說玩家想要在旅行的途中長時間使用筆記型電腦，譬如說從台北飛到紐



約的15個小時航程，在以前根本是一件不可能的事。在市面上目前還沒有任何一型的筆記型電腦的電池可以提供15小時的壽命。

美商Power It是一家專們致力於電池科技研究的公司，最近他們成功的研發了兩型高壽命電池，分別為Mini Power Cell 以及Power Cell。據該公司表示，用電量低於15瓦特的筆記型電腦將可分別在Mini Power Cell 以及Power Cell上面連續使用到12以及30個小時的時間。該公司送來了後者：Power Cell供軟體世界雜誌社測試。Power Cell的重量為8磅，提起來是稍微重了些，但是由於裡面存有30個小時的電力，因此非常值得多費些力氣來攜帶它。

電池本身的大小為27.5cm×20cm×5cm，尺寸跟市面上一般所販賣的筆記型電腦大小一樣。在電池的前方有一個標準的三孔插座，提供著120伏特的交流電，也就是說，所有的電器都可以接在上面，不只是電腦，小電視等等的東西，只要是用電量低於15瓦特的，都可以使用本電池。電池上也有一個直流電接口，可以讓玩家接上使用直流電的電器。配備在電池上的，還有一個開關以及7安培的保險絲。玩家要注意的就是，開關以及保險絲都只有接在交流電插頭的線路上，並沒有接在直流電接口上。也就是說，玩家在使用高於15瓦特的電器在交流電插頭上，保險絲會燒斷進而保護電池，但是如果玩家在直流電的接口上使用超過15瓦的電器時，電池本身就會燒掉。

隨著Power Cell而來的是一個充電器以及裝置電池的手提帶。Power Cell與一般的電池不同的就是充電的方法。一般的電池在充電時，如果電池中還有餘電，那麼玩家就要先將電池的電先洩光然後才能進行充電，如果不這麼做，那麼電池的容量就會減少。其原因是電池內的化學液體在帶電以及不帶電是的性質不一樣，當電池尚未完全將電用光時，電池內等於會有存在兩種不同的液體，這時如果玩家充電，那麼就等與在不純的液體中改變其中一種液體到另一種液體。如此一來，電池液中就會產生泡沫而減少電池的容量

。而Power Cell不同的就是，玩家可以不必將電池的電先洩光，就可以直接充電，如此一來減少了很多的麻煩。

本電池的充電時間與使用時間的比例是1：1，換句話說，玩家在使用了16個小時後，必需要將電池充電16個小時後才會回到電力全滿的情況。隨貨所附的充電器相當的精密，有許多的回路都是一般的充電器所沒有的。據Power It公司的研究人員表示，由於電池本身的容量大，電壓高，因此充電到最後的幾個小時的時候，電池本身的電壓往往會大於家用插座上所輸出的電壓，進而造成電壓倒流回充電器的情形。因此，在充電器上他們設計了防只電倒流的回路，並且加裝了一個電容器，用以將電壓增加高於電池本身，然後才能將電力充入電池內。

電池本身附有警鈴以及兩個狀態燈。當電池的電力在5～10成時，綠色的燈會亮。當電池的電力約在1～5成時，紅色的警告登會亮，這時電池約還有15個小時的電力。當電池只剩下5分鐘的電力時，電池的警鈴會開始鈴聲大作，警告玩家電力即將不足，趕快將電腦關起來。

在使用時，玩家一定要將電腦本身的電池拔起來，不然Power Cell一定會燒掉。據該公司的研究人員表示，當電池裝在電腦內時－無論電池是否已經充滿了電－，筆記型電腦的內建充電器就會打開，並且從插座上吸入大量的電，通常都會使用約40～50瓦的電力。因此，使用時將電腦的內部電池拔掉才能讓電腦本身耗用普通的電力。

隨貨附贈的手提帶相當的實用，筆者這次到LA訪問各家遊戲公司時就是使用了這個袋子。袋子本身有兩面，一面可以放電池，另一面可以放入玩家的筆記型電腦，之後還會有許多的空間讓玩家放一些電腦的變電器、磁片、光碟、以及一些其它的電腦用品。手提帶上面的背帶設計也相當的符合人體工學設計，側背時相當的舒服。手提的時候由於電池以及電腦各在一邊，因此相當的平衡，所以提著也不會多費不必要的力氣。





Power It設計電池不但優良，在設計提袋子上也相當的細心，真可說是下了不少的苦心。

這一顆電池可說是使用筆記型電腦用者的福音，在長途旅行上能夠長時間的使用電腦是一件多麼棒的事啊！不論使用者是要用來辦公或是打遊戲，都可以在無聊的旅行上有事可以做。因此，這一顆電池可以說是使用筆記型電腦用戶必備的配備。

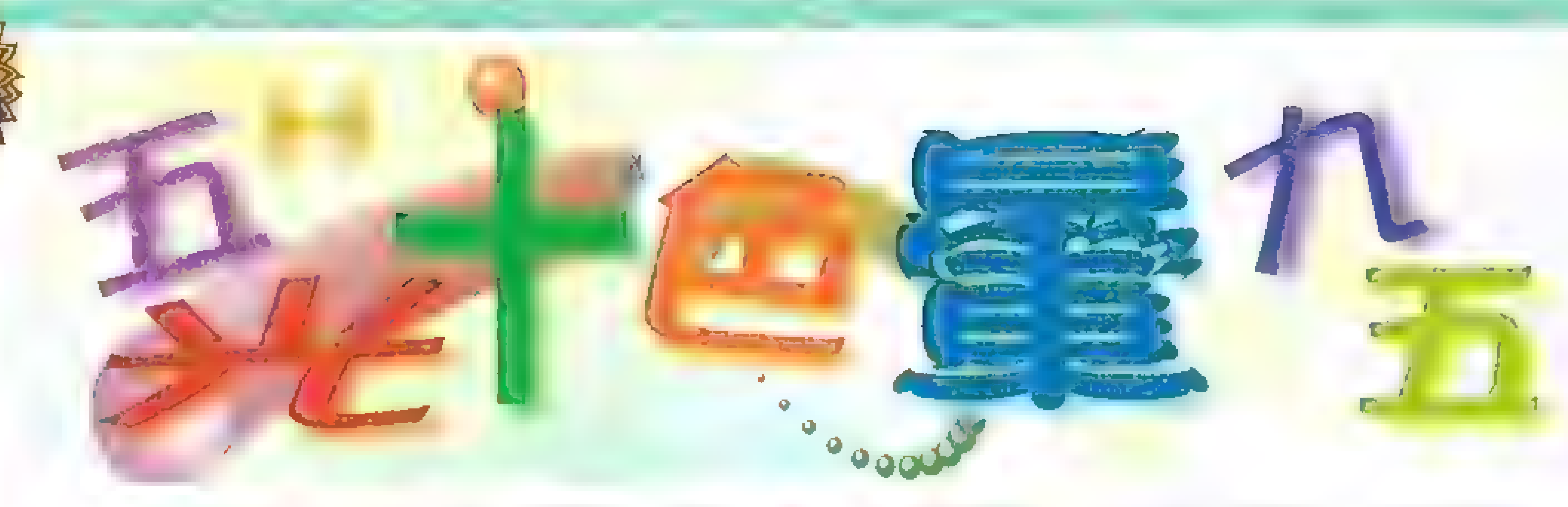
購買資訊：

新加坡、泰國、韓國、馬來西亞、中國大陸、香港、臺灣：Esteric Resources I Rocher Canal Road，#05-76 Sim Lim SquareSingapore 0718
電話：399-2313　傳真：336-3215
連絡：K.K.Woon
日本地區：ENP Co7965 Avenida Navidad，Suite 318San Diego，CA 92122
其它地區：Power It Inc.750 Washington Street Suite 211South Easton，MA 02375
電話：508-230-7887　傳真：508-238-4737　連絡：Joseph M. Sampson

電池壽命測試：

機型：IBM ThinkPad 760E
使用電力節省模式，並且僅使用文書處理系統……29小時13分鐘
使用電力節省模式　並且連續執行電腦遊戲……20小時33分鐘
連續撥放影音光碟（VCD）..15小時54分鐘
機型：Compaq Presario 1030
使用電力節省模式，並且使用僅使用文書處理系統……30小時44分鐘
使用電力節省模式，並且連續執行電腦遊戲……22小時13分鐘
連續撥放影音光碟（VCD）..16小時57分鐘

硬體篇



電腦買回家是做什麼的？處理公司資料？那和我們軟世的讀者肯定沒什麼關係；上上網路打打字？那一台 486 就很夠用了。我們花了大把的鈔票買回來的 PentiumPro，Pentium 機器在平時花了多少的計算能力呢？答案是除了少數大製作的Game外，您的CPU 就像是大卡車載棉花一般地輕鬆！面對這種情況，身爲超級玩家的我們當然不能讓自己的錢白白睡著了！今天本文要介紹給您的就是在資訊業中最惡名昭張的，CPU製造商最害怕的：多媒體處理！保證讓您的CPU時間被榨得一乾二淨，讓您的CPU再快也不夠看，讓您的錢再砸也不夠多。在開始今天可怕的旅程前 ，請先隨著生蠔法蘭克喊我們今天的口號：奢華無罪！砸錢有理！

MPEG疊影院

話說Win95在消費者一窩蜂之下成爲了世界上裝機量最可怕的作業系統，不但個人電腦上裝機量驚人，以後可能您買到的小計算機上都會Windows CE，呃，那不叫小計算機，那叫PDA，口蹄豬協會，不....是個人數位助理。別看平時大伙在談論技術性問題時對Win95是又搖頭又嘆氣的，事實上，Win95在家庭娛樂及個人娛樂方面可是前所未有的成功作業系統！DDraw提供了極高效能的顯示速度，Direct3D提供了不錯的3D加速程式製作環境，在加上現今硬體發展的趨勢，個人電腦要變成多媒體影音旗艦不是什麼太難的事情哦！接下來，我們就來看看Win95下的各式多媒體處理程式吧！

話說勢微多年的VCD最近眞是超級大翻身！由於美國數大影片廠的加入，使得許多値得一看的好片都跳到了VCD的平台上，不以往只能放一些莫明其妙的盜錄片或三級片。其實就技術方面而言，目前的VCD所使用的 MPEG1 由於將高頻部分的訊號去掉太多，在畫質上比傳統錄影帶可能還差一點，尤其是在畫面頻色對比大一些的時候，馬賽克感覺的方塊是很常出現的。尤其是在電腦上撥放的時候，受限於早期軟體撰寫的能力及顯示卡速度之故，那根本是不能看啊！但是拜CPU效能大幅增進所賜，以及顯示卡的功能增加，這些問題都已然不再存在囉！話說顯示卡要把MPEG的畫面Overlay到您的畫面上，最快的方法當然是使用二個通道，一個通道專門把MPEG的資料送到卡上的DAC，另一個通道專門送您的螢幕畫面資料到卡上的DAC，二者一重疊(Overlay)自然就呈現出您看到的畫面囉！。而且這二個資料通道還可以使用不同的頻色轉換，在一般的通道上使用我們電視三原色RGB（紅綠藍），也就是我們一般使用的頻色格式；而在放MPEG的通道上則可以使用在訊號處理上常用到的YUV色頻分類法，完全不用CPU重新運算，以往CPU在把MPEG資料解開後，一定要進行YUV至RGB色頻轉換再丟到卡上，所以一個點要算二次以上，現在只要把點解出來就可以直接丟到卡上囉！想不快也難是吧！事實上以MPEG1的運算而言，Pentium100就可以應付了，拿Pentium133以上的CPU還可以多做一些事呢！

多做什麼事!?當然讓畫面變好看，聲音變好聽囉！還記得以前的MPEG軟體放出來，不但畫面顏色不好看，畫點看起來還會太粗，像是很多小馬賽克一樣嗎？現在經由一組平順化的數位濾波運算式，可以讓畫面平順許多哦！尤其是字幕的部分簡直如脫胎換骨一般呢！這組濾波的運算式要由誰來做呢？貴一點的顯示卡或REALMAGIC MPEG卡是由硬體提供，否則當然由您的CPU來做囉！至於實際的影像畫面，由於各家的算式不同，所以效果也不 一。



經過濾波處理後字形明顯得很好看，而畫面中其它部分則不太看得出效果。



現在爲各位介紹二個軟體，一個是由咱們台灣人所開發的 VCD PowerPlayer，這套軟體是16位元的程式，所以在Win31或Win95下皆可使用 ，但是Win95的DDraw可以提供較快速且多功能的畫面控制。這個撥放程式可不簡單！它可是有內建畫面平順化濾波器以及MMX支援哦！Pentium133等級以上的CPU還可以輕易地使用CD音質撥放





呢！並且也內建對於MMX指令集的支援哦！使用和安裝都很簡易，在您的滑鼠移到功能鈕上後靜止一秒不動即會跳出該功能的中文說明！特別要說明的是在撥放VCD時的正確步驟：

1.點選CD按鈕，即開啓VCD畫面。

2.點選最左方的釘子按鈕，開啓設定畫面。在此畫面中，您可以看到許多和撥放品相關的設定，請您把音質調到16bits，44Khz的CD音質，並在畫面控制的部分選擇DDraw以得到最佳撥放效果。筆者對於這個程式唯一不滿的地方就是它會把您苦心叮嚀的設定忘掉，每次開啓都要重新設定過。若是您的CPU不夠快，請您將就著使用較低音質吧！



VCDPowerPlaye的執行畫面一覽

3.開始撥放後，把畫面放大到全螢幕。做法是在VCD的視窗控制棒（寫著PowerVCDPlayer字樣的區域）按二下，即放大到最大化，再在此區域按二下左鍵，即變爲全螢幕。

4.若是您的VCD有分片段，請利用右方的數字鈕來擇您要看的片段。數字0左方的功能鍵可以讓您捉圖下來。由於MPEG資料不在系統畫面所管理的畫面資料通道中，所以按下PrintScreen捉圖會捉到一片紅色的底色。

第二個是大家耳熟能詳的Xing，Xing的使用上也十分簡易，在新的3.20版中也支援了MMX的功能；並且也有軟體數位濾波。Xing對於VCD的功能畫面有二種，若是非 VCD 2.0互動式選擇的VCD，則會顯示一條時間棒，讓您自由拉動到您想看的片段，而對於有互動式選擇的VCD，則可以直接按下段落號碼前往觀看，此時時間棒不會出現。同樣的，在setting功能中的playback選單裡的MPEG driver選項中也有著設定輸出音質及畫質的功能選項。Xing在網上有提供昇級版讓已經安裝的使用者下載。Xing及PowerVCD都大量內附在顯示卡產品中，如果您的Xing是買顯示卡時送的3.0版在讀取部分VCD時可能會出問題，請昇級到3.20或3.12版來。





關於Overlay其實也有一些缺點存在，比如說現在的overlay技術大多是在影像視窗中填上撥放系統規定的底色（一般是洋紅或淺綠色）再加以疊上，因此，只要您有其它的程式在電影畫面上方，而這個程式中恰好有部分和底色的顏色一樣，那麼電影畫面就會在這個色點中：破土而出。其實這也不能算是大壞處，比如我們使用Simp Term玩 BBS 時，把字型顏色改爲亮色系（如亮黃），再把底色改成洋紅色，接著把MPEG畫面放到最大，再把simpterm叫到前景，您會赫然發現，電影畫面變成了您上BBS的背景畫面哦！

MP3找家音樂廳

說實在話，只要您的撥音系統夠好，您應該可以發現VCD之中的音樂和聲音實在都暗暗的，沒什麼活力，那是因爲高頻部分的訊號被丟掉太多了，而且壓縮率也沒有想像中高，一首五分鐘左右的流行歌曲可能得要 10MB 的空間才裝得下，如果能有更良好的技術可以達到豈不很好嗎？沒錯，接下來就要爲各位介紹一套壓縮技巧：Mpeg Layer3，副檔名爲 mp3 的檔案都是使用這套壓縮技巧所製做的聲音檔，五分鐘的歌曲大概只要 4MB，而且因爲使用朋 subband coding 及 equalizer（音質等化運算）等功能，聲音十分清析嘹亮。其實類似的原理在 MD (MiniDisc) 上就用過了，主要是因爲人耳對於聲音的感覺有限，所以把聲音拆成不同頻段先分析一次，把不容易聽到聲音的全部丟棄再使用DCT壓縮到（所以仍然是有丟掉訊號，只是丟得比較有技巧而已！）也由於使用了等化器，所以mp3的音樂基本上可以在數位階段就加重/減低低音或高音。

目前撥放MP3的程式有文字界面的maplay3（它在OS/2，BSD，Linux上都有版本可用，可以說是其它作業系統的救星，可以使用Archie在FTP 站台上找到），及 Winplay3，及 WinAMP 三種，另有一套和Winplay3配合的歌曲整理程式，MP3MAKER。以上所有的程式都可以在TANet的FTP站上找到哦！



WinPlay3加上MP3Maker可以很自由地安排曲目。



WinPlay3可以說是始祖級的撥放軟體，是Windows3.1的16位元應用程式，不過在Win95下也可以跑，既然是始祖，功能上自然是差了一點，它只能選擇一首或多首歌曲撥放，按下撥放鈕後一定得從頭聽起，不提供快轉選擇。而且不支

援長檔名，頗為難用，但是配合上MP3Maker這套程式，就可以讓您寫歌曲撥放清單，一次整理好您的撥放曲目，甚至可以按專輯名稱分類安排，亂序撥放等。筆者截稿之時Winplay3正要出32位元版的測試版，相信在不久的將來大家就可以看到全新功能的WinPlay3。



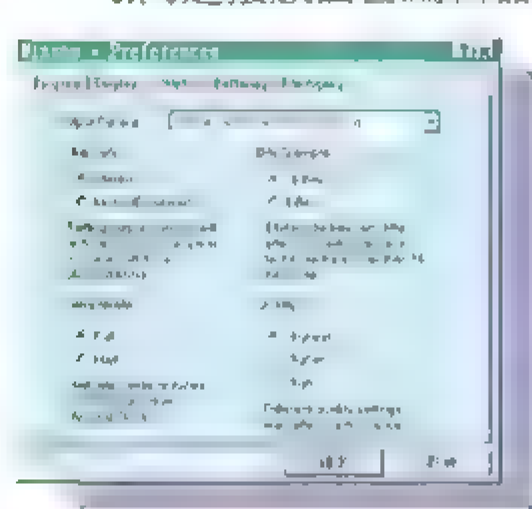
WinAMP也是一套免費的shareware，在各大FTP站台上都有，它是Win95 32位元版本的程式，所以可以認得長檔名，功能上也增加了許多，比如：

1.支援亂序撥放。

2.可以從某一段落開始欣賞。在音樂撥放中那根不斷向右移動的黃色橫桿即是調整處。

3.支援長檔名以及直接在網路芳鄰上撥放。

4.內建撥放曲目編輯器。



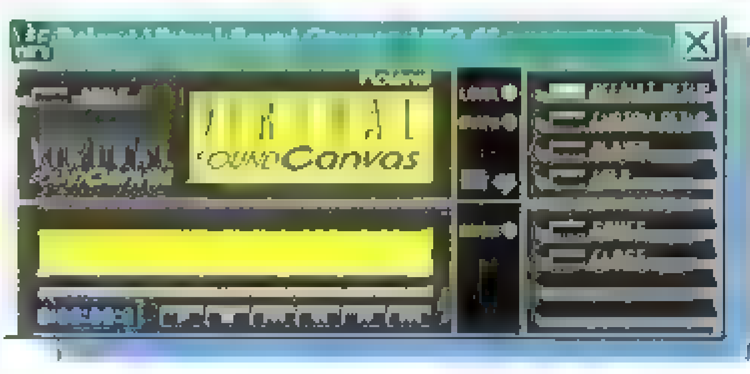
5.支援數位音質等化器，可以按您的喜好調整重音及高音。

6.可以一直浮在桌面所有視窗上方並且可以調整為高優先權模式。

不過WinAMP的操作設計比較奇怪一點，它除了面版上的一些調整音量，撥放等功能外，把有的選單，設定，等功能都放在畫面左上角的按鈕中，您只要按下這個按鈕就會有各種選單畫面出現了！

你也能有音源器！

關於 MIDI 在本雜誌的診療室中一向是頗受到注視的話題，當然，現有的 MIDI 規格重點不外乎在於樂器名稱的對映（否則樂器對映錯誤放出來的樂曲恐怕會不堪入耳），樂器聲音取樣及調變，合成技術等，而在Windows系統下，所有的MIDI功能全部是由MIDI的MCI驅動程式所驅動，所以若是您不想裝音源子卡或音源器，只要在 M C I driver上動點手腳，還是可以做到音源器的效果！RolandVSC就是一套這樣的程式！它絕對會讓您的 Pentium 忙於奔命，每秒要處理十多種樂器的音高調變，還得把這些聲音按照指定的大小加在一起，調整比例後輸出到音效卡上，折合起來，若是同時動用十種樂器的 MIDI 音樂檔，每秒 CPU 得處理 2*22kw*10=440KWord (2Byte=1word) 的資料，每筆資料都要經過數道運算程序，絕對可以把您的Pentium166吃掉一半以上的CPU時間。如何，酷吧？這套模擬Roland SoundCanvas 音源器的程式可以出輸出16聲道，每秒取樣22KHz，16Bit的普通音質音樂，算是相當划算的了！可以充分打發CPU的無聊時光哦！只要您裝好了這套程式後，以後不論是上網頁聽MIDI 音樂或撥放 MIDI(*.MID) 音樂檔都可以享受到比一般FM模擬樂聲好許多倍的效果！當然，如同前面所說，您的CPU最好要在Pentium100以上，否則系統會有可怕的速度延遲現像。當然，這個程式所產生的音樂品質和音源子卡或專業音源器是不能比的，不過也算不錯的了。



如何將你的音樂CD壓縮成MP3

是否曾經想過把您手邊的樂曲做成MP3丟到電腦硬碟上，不但一打開電腦就可以聽到，也可以不必再因為使用CDROM放音樂，還得換片。只要您能把CDROM上的音軌讀出來，就可以使用縮程式壓縮囉!

CDDA是一個在DOS或Win95的MSDOS模式下（就是會結束95視窗環境，關機回到MSDOS模式的DOS模式，可以在開始功能表->關機選項中找到！），它可以把大部分 CDROM 的音軌，VCD的資料軌都捉出來變成檔案！CDDA 的常用執行參數如下：

/T n 捉出第n條音軌；/F filename 將捉到的資料存成什麼檔名；/MSC x：指定您的光碟機代碼；/W 存成*.WAV 檔，可供 Win95 或其它程式使用；/B 不加wave file檔頭資料，直接把讀到的資料存成檔案：如果您想把位代碼為D:的CDROM 二首歌讀出來則應該這樣下指令：CDDA /T 2 /W /F c:\temp\test.wav /MSC D 。讀取音軌這個動作對您的光碟機是個考驗，若是您的光碟機讀片能力不好，則讀出來的檔案會有爆音(jitter)。

讀出 *.wav 後，接下來就要解決壓縮的問題了！壓縮MP3是極為費時費力的工作，我們使用L3ENC 來壓縮，L3ENC 的常用參數如下：

-br 指定檔案的bitrate，也就是您在一秒之內的聲音想要壓成幾個 bit，內定值為 112kbit；-hq 高音質參數；-dm 將立體聲道轉換為單聲道；

壓縮所需的時間視您的CPU整數及浮點運算能力而定，使用浮點運算速度高的CPU會算得比較快。一般而言都在半個小時左右。



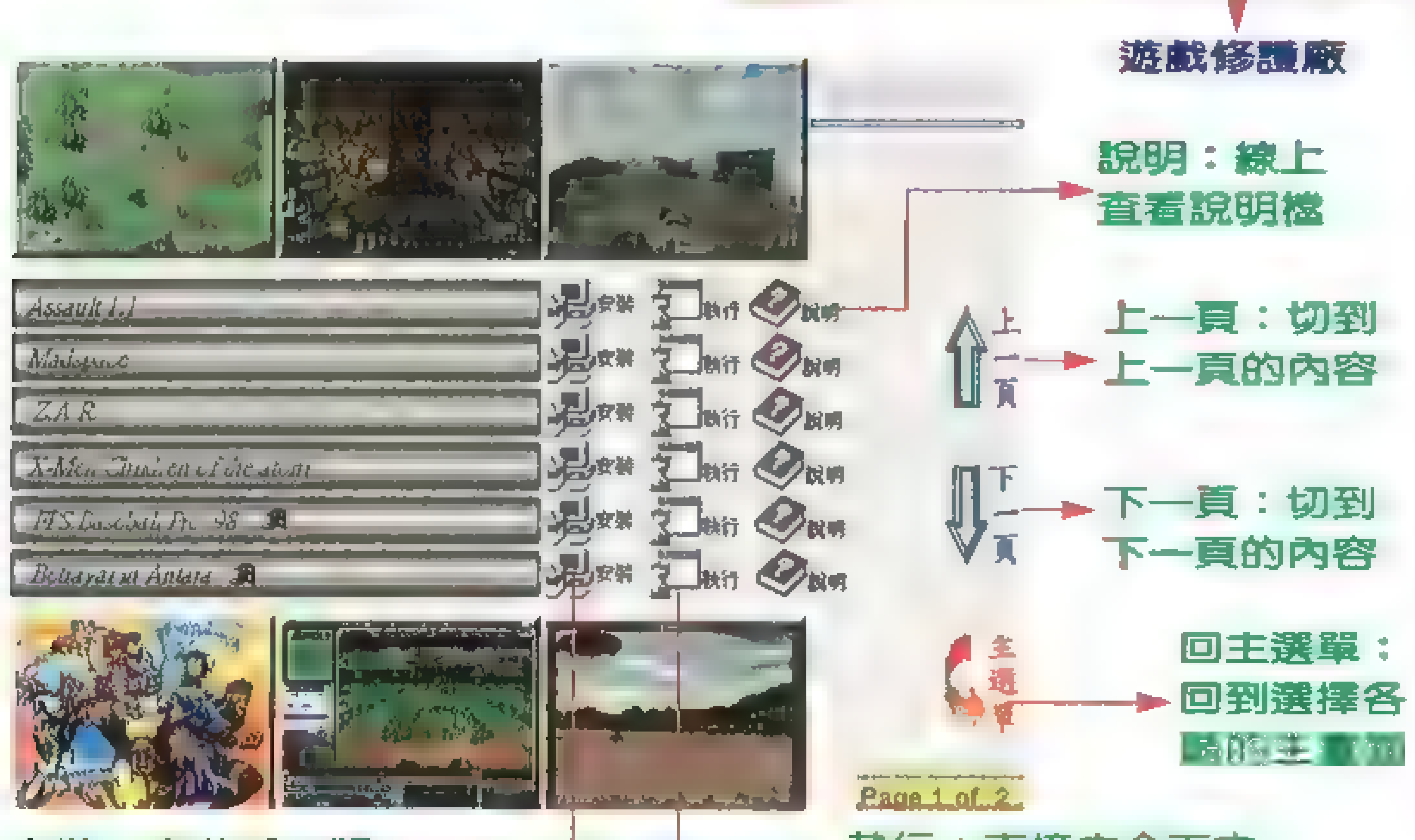
MegaDisc小棧

本光碟為方便讀者操作，所有的遊戲試玩、DEMO、PATCH皆可利用滑鼠在圖形介面上載入欲安裝的硬碟，完全不須勞煩玩家自行動手安裝，且在記憶體容量許可的情況下，還可在圖形介面中直接執行。但須注意的是，目前的MegaDisc只適用於DOS的作業環境下執行，若讀者在Windos3.1或Windows 95的MS DOS模式下無法順利執行，請以DOS 6.20或6.22開機後，再執行啓動指令。

MegaDisc使用步驟

- 將本期附贈的MegaDisc放入您的光碟機中，然後鍵入光碟機的代號，如D。
- 鍵入執行指令SWM，進入光碟主畫面，若無法正常運作，請參考附註說明。
- 在主畫面時，以滑鼠左鍵單擊功能圖示，即可進入對應的區域。





- 進入試玩、展示區後，以滑鼠鍵單擊下圖所列之反應區，即可進入安裝、執行、看說明檔等相關功能，按滑鼠右鍵或Esc即可取消。直接單擊遊戲圖片也可進行安裝。安裝時，如欲更改安裝目錄，請於游標處鍵入完整路徑，如C:\GAME\F22。

- 試玩版或展示安裝完畢後，請依自身配備更改設定，以方便遊戲或展示順利進行。
- 在軟件加油站、草藥農場、PATCH專櫃中，以滑鼠左鍵單擊細目前方之小圖示，即可將PATCH或軟體載入硬碟。

按這兒就可以安裝囉！



● **附註說明：**

1. 若執行程式後，畫面無法正常顯示，請執行光碟目錄下的UNIVBE.EXE驅動VESA模式。若驅動UNIVBE後亦無法正常顯示，請洽詢電腦供應商索取顯示卡之驅動程式。
2. 在介面中執行遊戲前，請先驅動EMM386或QEMM等記憶體管理程式，若因記記憶體不足而跳回，請離開介面在DOS下執行便可正常。
3. 若無法在介面中設定音效卡，可改在DOS底下設定，目前的預設值為聲霸卡(220,7,1)
4. 若使用圖形介面無法正常運作，可改以SSWM EXE來執行簡易版的文字介面。
5. 本光碟內所有之試玩版、展示及PATCH，皆為SHAREWARE或由設計發行公司合法授權且其版權均屬作者或出版公司所有，使用者請勿擅意修改程式內容。
6. 本刊僅負為讀者蒐集MegaDisk光碟內容之責，茲因收錄之軟體數量眾多，內容繁雜，本刊勢必無法全面支援或代為排除各項個別軟體之安裝、相容…等各種可能問題，敬請讀者詳閱各軟體之使用說明(README檔)；不便之處，敬請見諒。
7. 執行MegaDisc所需的硬體要求為：586-100以上，16MB RAM.....當然還要有一台光碟機。



遊戲安裝路徑

為方便讀者安裝遊戲，以下將光碟內所有試玩及DEMO之路徑列於下表，讀者可直接進入欲安裝或執行之遊戲目錄，執行程式。

試玩區

ASSAULT 1.1	DOS	\ASSAULT\ ASSAULT.EXE
MADSPACE	DOS	\MADSPACE\INSTALL.EXE
Z.A.R	DOS	\ZAR\GO.BAT
X-MEN:CHILDREN OF THE ATOM	DOS	\XDEMO\INSTALL.EXE
FPS.BASEBALL Pro `98	WIN95	\BB98DMI\BB98DML.EXE
WIPEOUT 2097	WIN95	\WIPEOUT\SETUP.EXE
TERRACIDE	WIN95	\TREADEMO\SETUP.EXE
BLOOD OMEN:LEGACY OF KAIN	WIN95	\KAINDEMO\KAINDEMO.EXE
MACHINE HUNTER	WIN95	\MACHHUNT\MACHHUNT.EXE
BETRAYAL IN ANTARA	WIN95	\BIADEMO\BIADEMO.EXE
DARK COLONY	WIN95	\DC\SETUP.EXE

展示區

阿貓阿狗	DOS	\TUNWORK\INSTALL.BAT
俠客英雄傳3	WIN95	\SHK3\SHK3.MPG



試玩遊戲說明

ASSAULT 1.1

國外設計：JUHA KAUPPINEN
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486-33、8MB RAM
執行程式：\ASSAULT\ASSAULT EXE

以現在的標準來看，本遊戲的畫面雖然非常地簡陋，但基本的娛樂性還是有的，只不過有點像是在玩戰爭動作的懷舊遊戲。



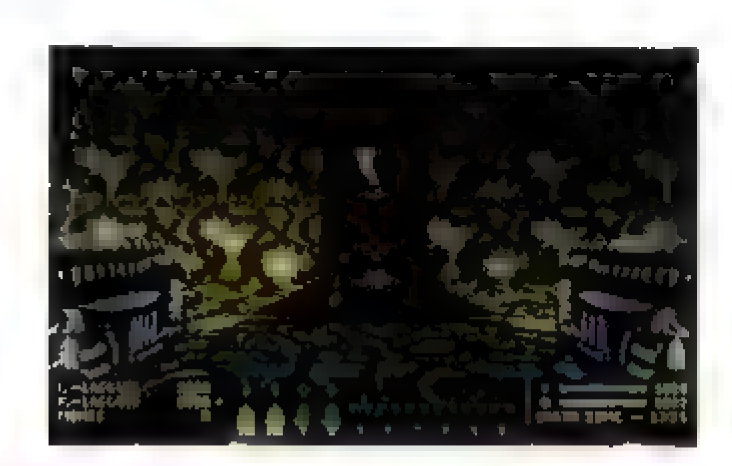
CONTROL KEY	
←↑↓→	方向移動
CTRL	射擊
SHIFT	蹲下
1—0	武器選擇
M	地圖顯示

MADSPACE



國外發行：MADDOX
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
安裝程式：\MADSPACE\INSTALL EXE

一套DOOM LIKE的動作遊戲，操作相當麻煩，必須用滑鼠配合鍵盤操作，才能進行攻擊與移動，由於操作頗爲繁雜，玩家進入遊戲後，可按下F1觀看輔助說明。

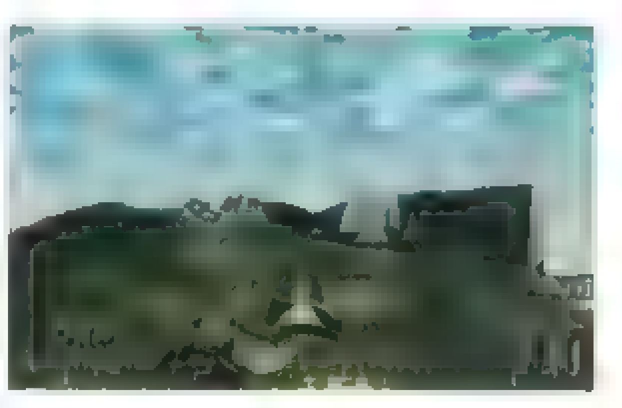


Z.A.R



國外發行：MADDOX
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
執行程式：\ZAR\GO BAT

一樣由MADDOX所發行的DOOM LIKE，所以在操作上也一樣麻煩，本試玩版只提供一個關卡可供進行。



CONTROL KEY	
←↑↓→	方向移動
Z	跳躍
F	武器切換

X-MEN:CHILDREN OF THE ATOM



國外發行：ACCLAIM
國內代理：富峰群
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
安裝程式：\XDEMO\INSTALL.EXE

由大型機台移植過來的格鬥強打，試玩版中只有兩名角色可供進行，被本遊戲可謂移植地相當成功，不論招式、畫面、角色都與大型機台一樣，喜歡格鬥遊戲的玩家不可錯過。



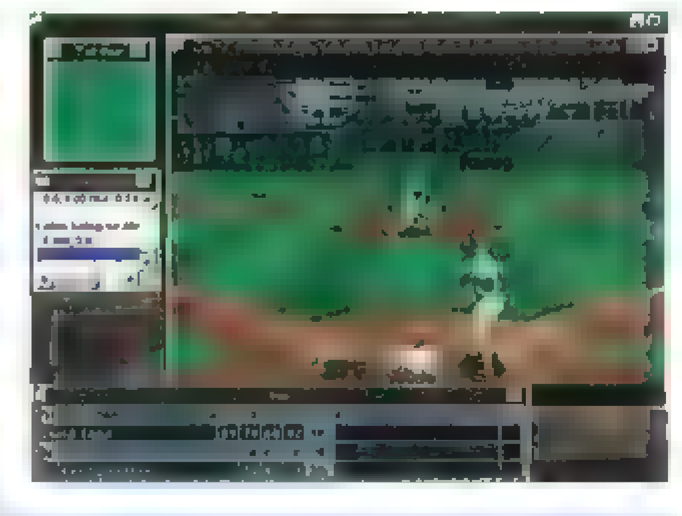
CONTROL KEY		
F1	選擇PLAYER1	T、Y、U拳擊
F2	選擇PLAYER2	INS、HOME、PAGE UP
A	前進 ←前進	拳擊
D	後退→後退	G、H、J腳踢
W	跳躍↑跳躍	DELETE、END、PAGE DOWN
S	蹲下↓蹲下	腳踢

FPS:BASEBALL Pro '98



國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：運動
系統需求：PENTIUM-60、16MB RAM
安裝程式：\BB98DML\BB98DEL.EXE

遊戲的操作方式並不複雜，遊戲進行時，先選擇好打擊或投球方式後，即可按ENTER鍵投球或揮棒。由於遊戲以WIN95進行遊戲，因此畫面中有許多小視窗，玩家如果覺得礙眼還可將它關掉。



CONTROL KEY	
ENTER	揮棒／投球
F1	輔助說明
F2	[illegible]
F5	畫面重播

BETRAYAL IN ANTARA



國外發行：SIERRA
國內代理：第三波
遊戲類型：RPG
系統需求：PENTIUM-75、16MB RAM
安裝程式：\BIADEMO\BIADEMO EXE

本套遊戲的劇情發展，係以章節與章節間的銜接是用類似閱讀小說的方法來進行的。玩者觀看這故事，就像在觀看一本故事書一般，與上代不同的是，這一代的所有過場章節幾乎都有真人語音的搭配，讓玩者觀看起來更有聆聽說書人講古的感覺。

這一代的戰鬥系統仍然延續了上一代的優點，利用了第三人稱視角的方式來進行遊戲的戰鬥，玩者可以在有限的空間裡操縱自己的三個角色來和敵人周旋，運用各種戰術和技巧或是法術來和他們周旋。在試玩版中可以遇到的角色有野蠻人、海盜、山賊和巨大的地底怪物。其中許多場戰鬥都必須要經過仔細的考量，審慎的運用集中武力攻擊的戰術來加以個個擊破，否則很有可能會遭遇到不測。

這一代的技能依然延續了上一代的設計，每一個技能都是用得越多次才會越有提升的機會，玩者常常用劍砍人，攻擊的能力就會自然的上升。而且這次有了新的設計，玩者可以運用一個圓形圖來輕鬆的分配花在各個技能上的時間，從而將每一個技能訓練、學習的時間比例劃分出來，屆時花比較多時間學習的能力就會自然的快速上升。而這次的法術也增加了許多花樣，法術中分成許多的部門，像是“電”、“接觸性”、“持續性”、“創造性”等等的分類，玩者可以自己利用這些法術的種類來進行修煉，直到到達一定程度。玩者就可以利用這些法術的分類來進行混合，自己創造各種各樣的法術，相信這一點會讓玩者有了更多自行掌控的樂趣。

WIPEOUT

國外發行：PSYGNOSIS
國內代理：松崗
遊戲類型：賽車
系統需求：PENTIUM-75、16MB RAM
安裝程式：\WIPEOUT\SETUP.EXE

未來世界的飛行器競速遊戲，風格充滿超現代的氣息，試玩版中可選擇三種遊戲模式，建議配備不高的玩家，最好選擇320X200的顯示模式進行遊戲即可，避免用華麗的超慢速畫面進行，畢竟這套遊戲講究的是”速度”，不是”好看”。



CONTROL KEY	
S	加速
X	減速
→	右轉
←	左轉

TERRACIDE



國外發行：EIDOS
國內代理：第三波
遊戲類型：3D射擊
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
安裝程式：\TERADEMO\SETUP.EXE

比「天旋地轉」還要天旋地轉的3D射擊遊戲，剛接觸的玩家可能會覺得遊戲控制方式非常怪異，而對這種360度的3D畫面不習慣，玩不了多久可能就會有頭暈目眩的感覺。建議對偏愛3D的玩家一定要試試。



CONTROL KEY			
A	前進	X	發射右側武器
Z	後退	V	視角切換
D+方向鍵	翻滾	+方向鍵	機體平移
Q	發射中央武器	方向鍵	方向移動
C	發射左側武器		

BLOOD OMEN: LEGACY OF KAIN

國外發行：ATIVISION
國內代理：憶弘國際
遊戲類型：動作
系統需求：486DX4-100、8MB RAM56
安裝程式：\KAINDEMO\KAINDEMO.EXE

吸血鬼，一個大家都非常熟悉的名詞。本套遊戲中玩家所要扮演的即是一名吸血鬼，遊戲中可以刀劍攻擊敵人，也可藉助撿拾的物品與法術輔助過關。較為特殊的是遊戲中要補充生命力，並不是吃藥或使用物品，而是吸食被綁在牆上老弱婦孺的血液。試玩版的長度並不是很常，只要熟悉操作方法，可很簡單地完成遊戲。



CONTROL KEY			
方向鍵	方向移動	F1	物品畫面
ALT	攻擊	F5	遊戲畫面
CTRL	吸血	F4	選項畫面
(空白鍵)	使用法術	ESC	離開

MACHINE HUNTER



國外發行：MGM INTERACTIVE
國內代理：未定
遊戲類型：動作
系統需求：486DX2-66、8MB RAM
執行程式：\MACHHUNT\MACHHUNT.EXE

一套俯視視角的動作射擊遊戲，雖然以俯視角度進行遊戲，但畫面中的地形高低也可以很清楚地分辨出來。試玩版中



有些敵人非常頑強，最好善加利用地形攻擊，才能將敵盡數消滅。

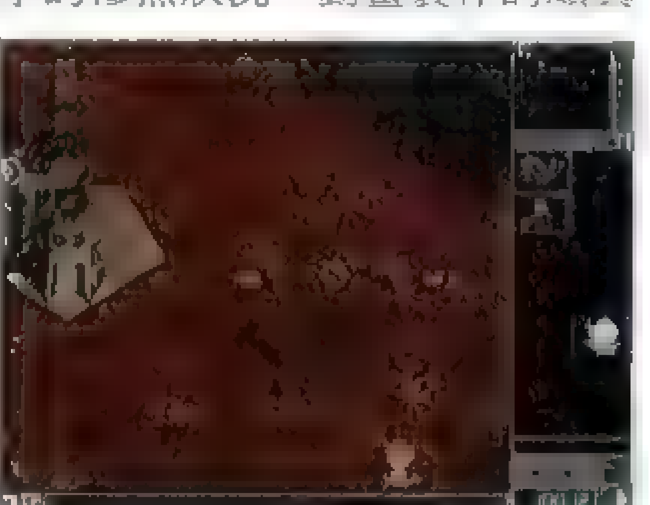
CONTROL KEY	
方向鍵	加速
CTRL	減速

DARK COLONY



國外發行：SSI
國內代理：未定
遊戲類型：即時戰略
系統需求：PEMTIUM-75、16MN RAM
安裝程式：\DC\SETUP EXE

又是一套趕搭即時戰略熱的遊戲，故事係以外星人與人類的爭鬥開始，遊戲開場即明白表示出異形與人類之間戰爭的慘烈狀況，動畫製作的頗具水準，一定要好好欣賞。試玩版中可選擇以人類或異形進行遊戲，建議可先選擇異形陣營，看看一堆奇形怪狀的異形，佔滿整個螢幕，也蠻有趣的。



校園美少女秀給你看

青春年少、熱情洋溢的校園美少女又來了，這回可來了三名號稱「西子灣三美女」的妹妹喔！如果要與她們交朋友，一定得看看她們精彩的自我介紹。如果你的電腦無法觀看.mpg影像檔的話，你可能會錯過一個跟妹妹認識的機會。還好，編輯部體恤眾生，為各位準備了WIN95的播放程式，如果還不會安裝的朋友，就老老實實地將底下的安裝說明看清楚吧！

a. 先確認你的WIN95有播放VCD、MPG的軟體，如無請參考d。
b. 進入光碟內\beauty的子目錄內。
c. 直接在music01.dat上點兩下即可觀賞(或打開播放VCD、MPG的軟體來執行music01.dat也可以)。
d. 若您的WIN95沒有播放VCD、mpg的軟體，在本期光碟內收錄有ACTIVEMOVIE 1.0版，將它安裝到您的電腦吧！
e. 安裝完畢之後，請重新開機進入WIN95，若有出現ACTIVEMOVIE檔案類型關聯設定，請在”選項”中，將「使用ACTIVEMOVIE播放MPG檔」與「使用ACTIVEMOVIE播放CD檔」，這兩項打勾，”套用”←”確認“，然後離開。
f. 進入光碟內\beauty的子目錄內。
g. 直接在music01.dat上點兩下即可觀賞。



●對於雜誌之內容、編排、裝訂計和寄送，有任何疑問，歡迎來信指教。
●詢問軟體問題，請描述發生故障原因，並附上詳細之 AUTOEXEC.BAT 與 CONFIG.SYS 檔或其他利於判別問題發生之文件和檔案。
●來信詢問有關遊戲攻略或祕技者，恕不回答！
●請勿詢問有關軟硬體價位的 Question ，咱們這兒可不是電腦大賣場⋯

主 A 大夫：生蠔法蘭克
副 A 助理：捲毛主編

Win95與J-Win95是同種不同國籍



⑴ Win95 和 J-Win95 有何不同？

⑵如果 CWin95 和 J-Win95 同時放在硬碟使用，會不會產生問題？如果會要如何解決？

⑶何處可買到 J-Win95 和 DOS/V 的遊戲？

⑷那裡可以買到軟體世界 98 期特別報導－98 の世界中所介紹的日本雜誌？

⑸軟體世界 98 期的票選中神奇傳說和神奇傳說－時空道標的出版公司應爲日商帝技爺如股份有限公司，超時空英雄傳說 II －復仇魔神的出版公司應爲宇峻科技股份有限公司，但爲何其出版公司都印爲軟體世界？

1 & 2 JWin95 是日文環境的 Win95，所以整個語系環境都是使用日文，其它部分和中文 Win95 是差不多的，二種 Win95 不能裝在同一個硬碟分割區下，您可以使用如 partition magic 、OS2 的 boot-manager 等等的開機管理程式，將您的硬碟割出一個 C 槽，分別裝上中文及日文 Win95，在開機的時候使用開機管理程式的選單來選擇使用什麼系統開機即可。

3 至於日文遊戲，就筆者所知並沒有什麼正式的代理商，而銷售地點中最完整的筆者也只知道位於台北市忠孝東路上的太平洋 TZone，高雄就到展誠或建國商場找找看吧！

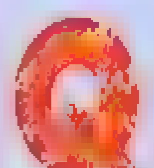
（生蠔法蘭克）

捲毛主編插花回答：

4 大多數的日本遊戲雜誌，在台灣要買到並不難，只要到有販售日本遊戲雜誌的書局或商行代爲訂購，相信都能買到。要不然也可上 INTERNET 向出版社直接訂購，建議讀者可以到日本 YAHOO 找找，YAHOO 的網站位址：http ：//www.yahoo.co.jp/

5 目前日商帝技爺如與宇峻的超時空英雄傳說 II 都由智冠科技代理發行，因此發行公司才會印上軟體世界。

因爲音效卡不能玩Diablo，眞是悲慘哪！ ●高雄縣 ●C.I.D.



近來買了「暗黑破壞神」來玩，在載入之前先執行了「Test Your PC」選項看了一下，顯示訊息皆打出 OK！但在載入遊戲（包括 DirectX 3.0 ）及執行，卻出現了：

WINDOWS

An exception 0E has occurred at 0028 : C116E912 in VxD DSOUND (03) + 000051BE.This was called from 0028 : C0FEA2D6 in VxD DSOUND (01) + 00000982.It may be possible to continue normally.

*Press any key to attempt to coutinue.

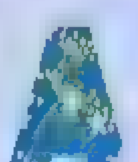
*Press " CTRL+ALT+DEL " to restart your computer.

You will lose any unsaved information in all applications.

Press any key to continue.

按下任一鍵後螢幕黑漆漆一片，且當機。

聽朋友說是音效卡的問題是嗎？那要如何解決？



建議換一張音效卡爲佳，也有可能您在 Win95 下掛的音效卡驅動程式有問題而導致這種情況。目前有許多的音效卡都很便宜大碗，像 ESS 1868 即是，如果您沒有辦法找到更新的驅動程式，不如考慮換一張卡。

（生蠔法蘭克）

規矩不懂沒關係，慢慢學自然就會變老鳥



偉大的軟世：我是位新加入電腦家族的人類，雖齡還未滿一年，因此無法參加軟世的許多活動，覺得很可惜。在下對軟世有些建議和問題，希望能得到回答…

①除了信用卡和劃撥，是否還有其它訂購軟世的方法？

②遊戲獵人的專欄中，是否能多介紹一些DOS方面的 RPG 或另類遊戲？

③希望軟世能開闢一個專門介紹當月發行的遊戲的專欄，讓我們這些小玩家在購買 Game 時能有更多參考的資料。

最後，因為我是軟世的新社員，所以有很多規矩並不清楚，希望不會造成工作人員的不便。



軟體世界雜誌很偉大是大家都知道事，不用如此稱讚，免得引起別人的怨羨（又怨恨又羨慕）目光，OK!?

①這兩種你都嫌麻煩嗎？介紹一個最方便的方法：將信卡訂單填妥後，傳眞至 07-8151992 就萬事OK啦！

②評論的專欄名稱現已更改為「唯 GAME 論」，該專欄所評比的遊戲，主要是已發行的國內外遊戲，因此在立場可說相當被動，因此除非市場有DOS方面的RPG或其他遊戲發行，否則很難多報導的。

③呵呵呵…由此可以看出，你這位菜鳥不是很用功喔！遊戲衛星台（100 期後改稱遊戲便利屋，就是 7-Eleven 啦）所介紹的遊戲全部都是新上市的燒貨，包括遊戲名稱、發行公司、執行配備、價格和短文簡介，該專欄一應俱全，簡潔詳盡。

竭誠地歡迎你的加入，有不懂的規矩就發問，千萬別客氣！相信你很快便會喜歡上這本雜誌的。

（捲毛主編）

廠商不代理，想玩只好自己想辦法

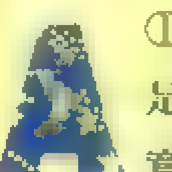


①為何 Maxis 的模擬健康（Simhealth）和模擬公園（Sim Park）和 Sim Golf，Sim Copter 和 Sim City 2000 網路版遲遲不在台灣上市？

②美商藝電的杏林也瘋狂中文版何時上市？

③工人物語 Ⅱ 何時上市？

④我買了一個 1.2 GB 的硬碟（Seapate）在裝上後後卻只出現 20MB，又買了一片 EIDE MAX ENHANCED IDE PROMISE 的硬碟昇級卡，裝上後也只有 540MB而已，Why Why tell me Why？



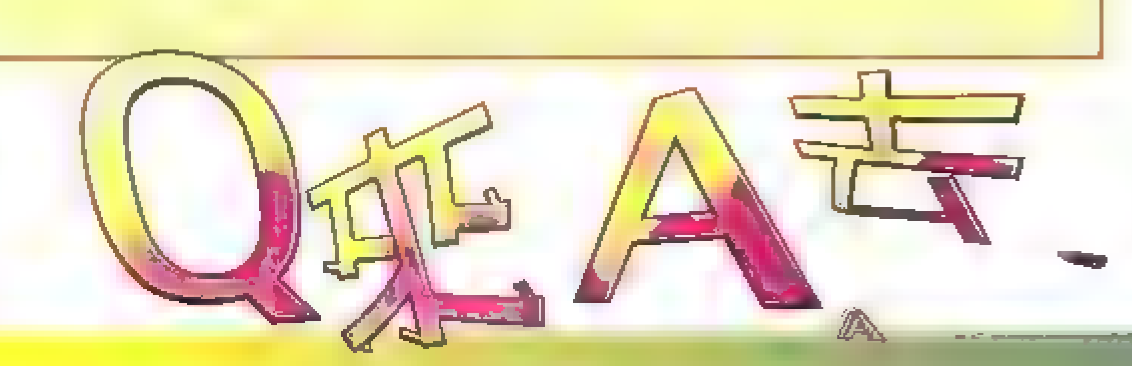
①傻孩子，當然是國內沒公司願意代理發行囉！至於為何不代理原因很多，三言兩語也解釋不清楚，如果純粹只是想玩玩，建議你到 Maxis 的網站上直接用信用卡訂購，Maxis 的網址：http://www.maxis.com/

2 向美商藝電詢問的結果是，有80%的機率不會發行中文版。

③工人物語 Ⅱ 目前也無廠商代理，所以不知何時會在台灣上市，這套遊戲雜誌社內的幾位編輯也相當喜歡，所以國外發行不久，自然就從國外買了一套回來。工人物語 Ⅱ 為 Blue-byte發行，你可上 http://www.bluebyte.com/ 看看

生蟓法蘭克熱情贊助回答

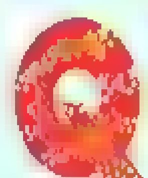
④看來您的電腦眞是老舊非常了！您第一次 BIOS 把硬碟認成 20MB 的原因是因為 BIOS 過於老舊所以對於硬碟參數預留的變數數量級不足而造成，而裝上硬碟昇級卡後，如果您看到的 540MB 是指在 CMOS 或 EIDE 卡在開機時回報的數値，代表您的 EIDE 卡還是認不出您的硬碟，這時您可能得換片主機板才有救了。若您是在 DOS 下的 FDISK 看到 540MB，代表您的卡不提供 LBA 定址模式，所使用DOS會看不到在 cylinder 1024 之後的區域，這是正常的。只要您換成其它系統就可以看到了。但是最根本的解決之道就是換張新的主機板吧！





少一K不是中毒





請問即然有甲音效卡模擬乙音效卡的軟體(1)那麼有沒有ATI 3D ZPRESSION+PC2TV（ mach 64 ）模擬其它有3DFX晶片VGA卡的軟體呢？(2)不知怎麼突然用mem查一下我的記憶體，結果竟然少1k，經過電腦公司一週的檢查說沒毒，他們也不知爲什麼，難道這是最新的毒嗎？還是硬體的問題呢？我的主機板是AMI Pentium PRO，VGA卡如上，謝謝！



各家3D晶片所提供的功能不一，而且驅動程式也是千奇百怪，似乎看不出有什麼市場面的理由讓這些公司互寫〝模擬〞對方產品的軟體，反正以後等到微軟公司的Direct3D程式界面成爲市場主流後，要操作3D功能全部經由Direct3D API來做，自然就天下一統了，（不過這是針對Win95下的Game而言）。如果您的BIOS是AMI的，在CMOS設定選單中會有一項是把記憶體前面某一段1KB的區段拿來當成BIOS儲存資料的區域，把它關掉即可。

（生蠔法蘭克）

千萬不要修復它，不過修理倒還可以



①前一陣子本人在昇級之後，播放Video-CD後卻於下次開機時出現一段訊息：〝你的檔案，方面與active movie相聯，一方面又與其他播放程式相，以致你無法播放此檔案，你是否要修復他？〞我選Yes後，Windows 95內的播放程式，正常可以播放，但在我系統內的Xing play和Quick time for Windows，卻無法播放，why？如何能恢復呢？而又是爲什麼？

②另一個是我的Windows 95無法找到我的mouse，因爲我的mouse不知爲何牌，而驅動程式也是跟別人借的，但是可用，而在控制台的mouse設定完也沒有用，可是到DOS下卻可以用，why？而我的Windows從3.1升上卻可以用，因爲本來在Windows 3.1的驅動程式爲〝 Genius serial mouse on com1〞就可以用，但用正式版卻抓不到，使得我無法用更新版的Windows 95，怎麼會這樣？煩請替在下解決，謝謝！

①那是因爲ActiveMovie對於VCD類型的檔案（*.mpg或*.dat之類的）進行關連性檢查，並不是一種錯誤，只是詢問您是否要再把關連程式設定爲Active-Movie，這樣您以後再在這類型的檔案上用滑鼠點二下就會使用ActiveMovie來撥放了。但是ActiveMovie不但慢而且畫質頗差，所以筆者不建議您按下修復。

②您按下修復後，Xing還是能用的，只是您啓動的方式不對了！這時您要在Xing的圖記上點二下啓動Xing主程式（或是從開始功能表中啓動Xing），再利用Xing檔案功能選單中的Open VCD來看VCD，而不是用滑鼠去點VCD。想要永遠消除這個討厭的訊息，您可以從開始功能表→附屬應用程式→多媒體→Active-Movie檔案關連選項中，把ActiveMovie的檔案關連全部去除，且並把自動檢查檔案關連的方框勾去除即可。

③如果是Genius的滑鼠，Win95應該認得出來，您的滑鼠無論是什麼牌子的，使用二鍵模式（即Microsoft Mouse）應該都可以驅動才是。請檢查您的滑鼠底面是否有調整三鍵模式或二鍵模式的開關，若是沒有，有些滑鼠在您打開電腦電源前按著左鍵不放直到開啓電源後，就可以進入二鍵模式，這時Win95應該可以認到了。

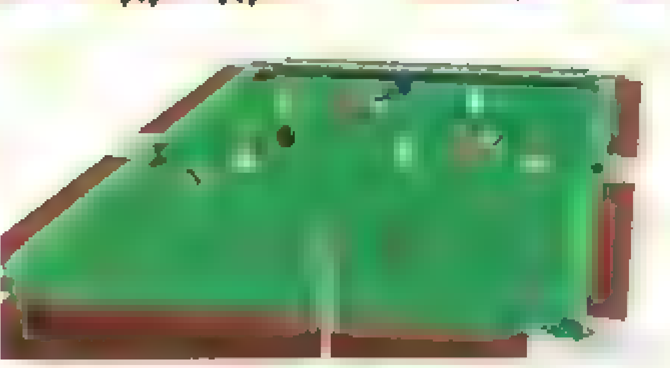
（生蠔法蘭克）



真正運用3D VR虛擬實境技術開發的司諾克遊戲！
邀請您與眾家美女妹妹一起分享打撞球的樂趣！



我今天約她了！！



我們要去打撞球！



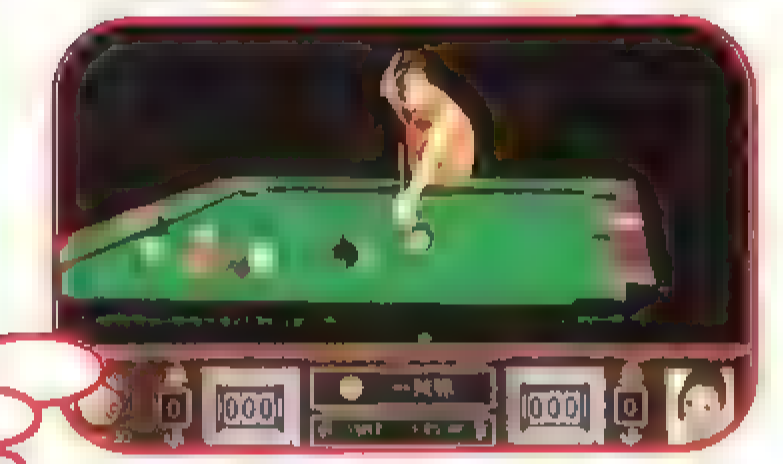
當我握住她那柔柔的小手...



心簡直要飛上天了...



天哪！一桿進洞！相印，帥呀！



還好我玩過







最男人的運動！最真實的美式足球比賽！

你將沉迷在各式高超的贏球戰略及技巧中，自行設計進攻模式並編輯戰術，還可以管理整個球隊及調整場地、困難度及判罰等各種比賽設定。

來自全美國各州數十個著名球隊詳實的聯隊資料，不但讓您可以全方位的創造新球隊，還可以經理人身份深入球隊的運作。

可以選擇鍾愛的球隊出賽，還可以選擇不同的遊戲模式，如人類對電腦，人腦對人腦或電腦對電腦等單打或雙打模式。

當然也可以選擇季前賽、職業盃或自訂球季。

各種特殊的攝影角度將為你捕捉最細微的比賽實況並自動重播精彩的動作。

熱汗淋漓的衝撞快感將在指間迸發。真實模擬的大聯盟美式足球比賽將在您的電腦上展開……

Playbook Editor

Compatible with DOS and Windows '95

CAUTION: PLAYING THIS GAME MAY REQUIRE THE USE OF A FIRST AID KIT

軟體世界

觸地得分，勝利可期！繃緊你的運動神經，上場囉！


天龍八部
傻書生翹家江湖遊，
他將會有什麼樣的奇遇呢？
大理國多情又瀟灑的段王子
邀您一同歷險，體會武俠世界的
柔情與俠義！
改編自金庸原著小說，
劇情百轉千折，
令人低迴不已！
640*480高解析的Full Color 模式。
45度角斜向3D立體畫面。
聲光效果俱佳的即時戰鬥，展現出渾然天成的各家各派武功。
人物的表情生動豐富。
以各種小動畫巨細靡遺的展現主角各種動作。
畫風古意盎然，中國風味濃厚。
活靈活現的人物性格表現。
兼具角色扮演和冒險解謎兩大遊戲的精髓。
3D立體迷宮。
軟體世界
智冠科技股份有限公司



◆近百名金庸小說人物出場，包括楊過、令狐沖、喬峰方不敗等人。

◆包含武力、內力輕功等各項武器及特殊才藝，樣人物屬性，式RPG精神有養成及冒險

◆超過1000個螢幕大小所組成的遊戲地圖裡，座落著金庸小說各個馳名場景，如活死人墓、絕情谷、黑木崖等。

◆遊戲中有許多著名武功秘笈等你去發現及苦練，各大門派及邪魔外道的不世武功都等著你來練。

◆從一對一的單挑到多人大混戰都有，招式表現各人風格，瀟灑、凌厲兼而有之。

◆二十多名小說人物可選擇，你可和愛酒如令狐沖一起浮個幾大白，也可搭救落難的楊過，並安排他們的武功課程。

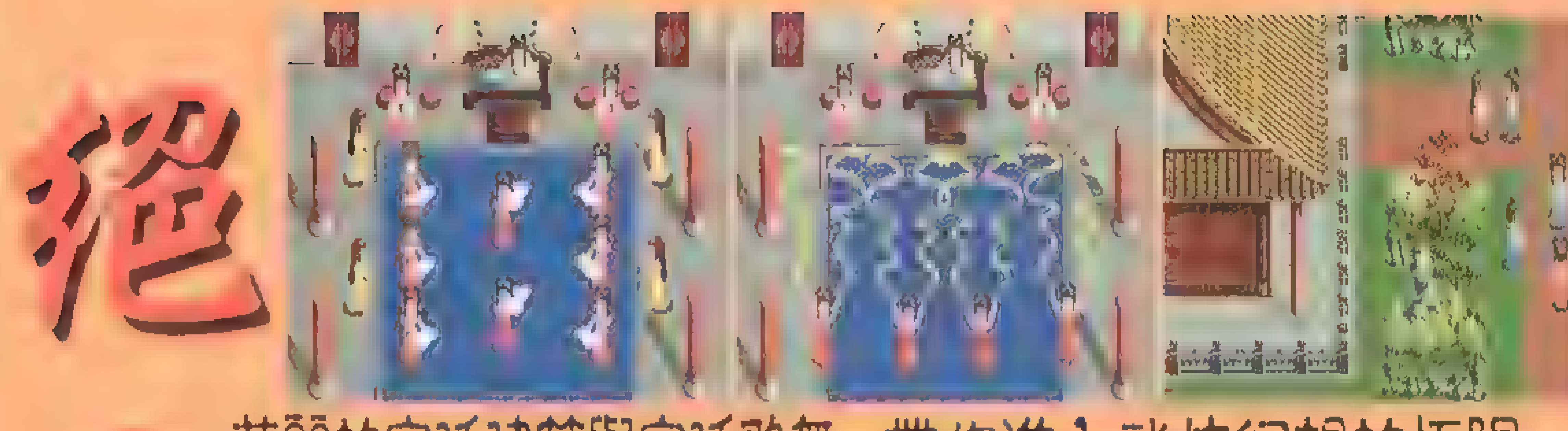
一個名不見經傳的江湖小蝦米躍登武林至尊的傳奇

軟體世界
智冠科技股份有限公司


山海經
神州戰役
水墨動畫 精心雕琢
畫風精細 無可挑剔
七月推出敬請期待
山海經
神州戰役



蚩尤
死亡祭司
骷髏兵
惡魔
骷髏法師
三頭妖蛇
骷髏戰士
欽原
畢方
獨眼獸
赤妖龍
蒼木
岐
神衛
武夫
刑天
九鳳
淵
巨赤
獅鷹
妖術士
雙雙
即時的全螢幕作戰
隨季節變換的場景
百名人物隨機登場
武羅





華麗的宮廷建築與宮廷歌舞　帶您進入武俠幻想的極限

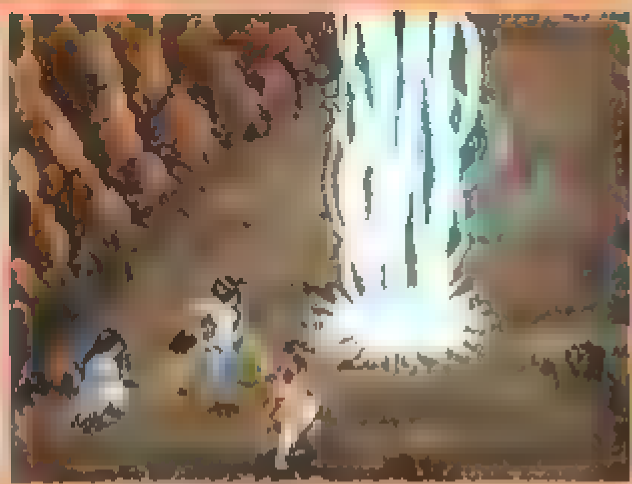












可選擇式的爆笑對話











- 淒美動人的故事與懸疑詭異的劇情，你將成為故事中的傳奇人物
- 華麗的戰鬥場景，震憾的武功招式炫麗奪目
- 獨門仙術煉藥術可選擇上百種藥材煉製毒藥，解藥，增加各種屬性或特殊效果
- 場面浩大的召喚術，可以召喚仙人或鬼怪，例如蛇蠍美人，鍾馗駕霧，華佗再世等等
- 江湖中最傳奇的風雲人物，老仙，俠女，劍客，究竟會造成什麼樣的武林浩劫？
- 中國古裝ＲＰＧ所有最大膽的嘗試都在

郵政劃撥:14402241
戶名:泰騰有限公司

徵 遊戲企劃.程式設計.美術
業務高手.全省經銷商

泰騰科技股份有限公司 台北縣新店市光明街260號3樓 電話:02 9184601傳真:02 9149835



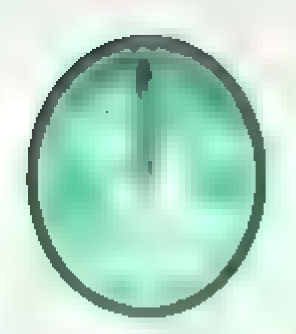
玩家注意：
每一套絕音魔琴都送一張香港來回機票優惠券哦！
期限只到六月底
請趕快把握機會！！
寄回函卡成為泰騰基本會員將獲得市面上買不到的精緻禮品升級的會員更有意想不到的驚喜哦
泰騰

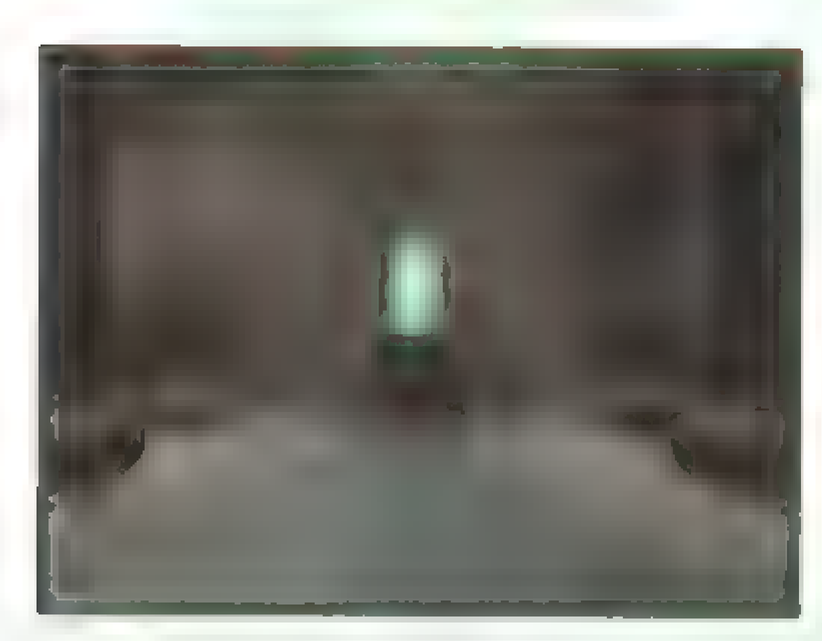
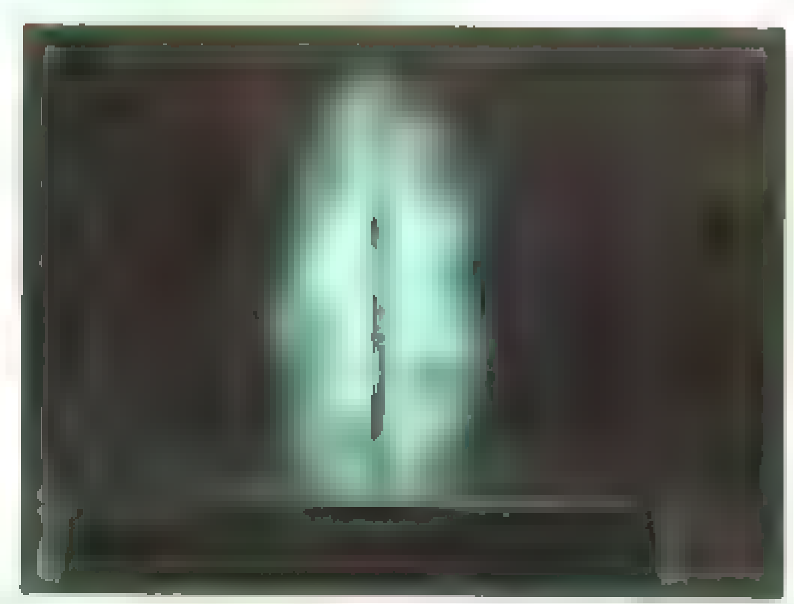
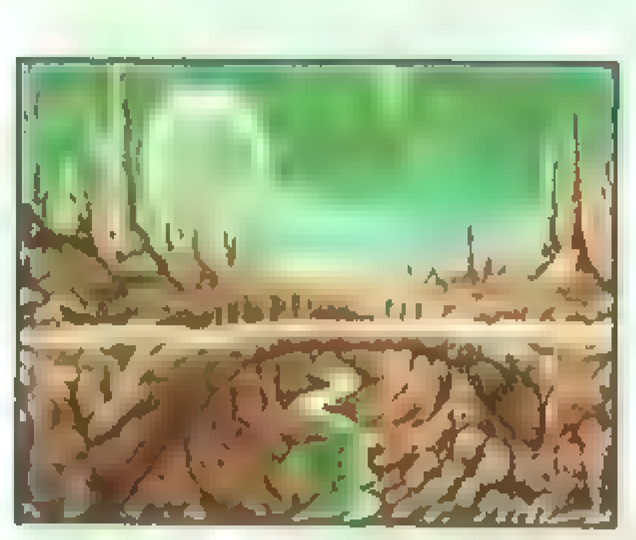


靈劍
暑假隆重登場!!
並享有折扣優惠哦!!
回函卡寄回就送超值的神秘禮物
泰騰科技股份有限公司
台北縣新店市光明街260號3樓 TEL:02-9184601 FAX:02-9149835




當靈劍覺醒之日來臨時...
帶您大闖鬼城與仙界之間..



仙境的場景之一

片頭片尾及串場的3D動畫貫穿全場



慕容尋
恢復女兒身的她
更加含蓄溫婉



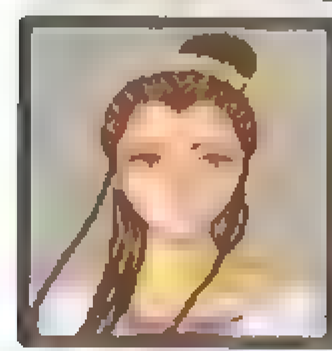
段丰
為靈劍的傳人
木訥善良



月夜夫人
鬼城的女王
連仙界也敬她三分



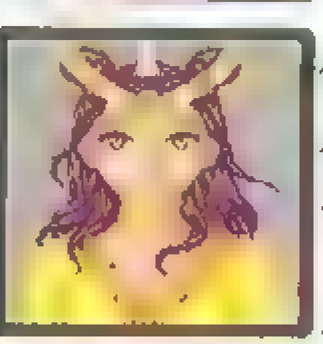
慕容尋
女扮男裝冷靜正直
初與段丰是好友



含櫻
落入凡間的靈石
段丰幫她逃離妓院



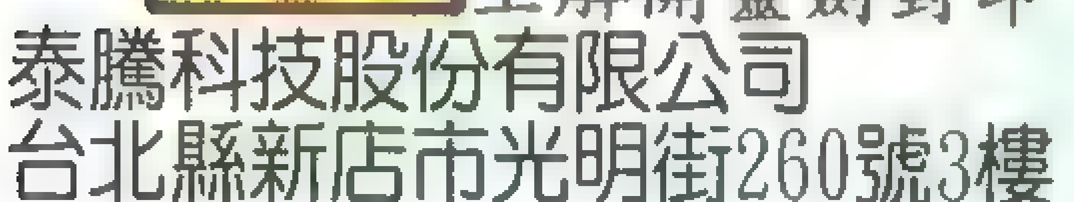
紫瑤
鬼使者,代領凡人出入
鬼城,機靈,法力高強



仙宮龍女
俏皮活潑,喜歡偷溜
下凡玩耍,最後求龍
王解開靈劍封印



雪嬋
人間仙境忘憂島上
百花叢中的蝴蝶精
乖巧惹人憐愛



台北縣新店市光明街260號3樓 TEL:02-9184601 FAX:02-9149835

三國

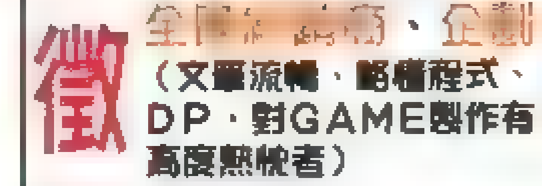
歡樂盒即時戰略系列之一

老少咸宜，最容易上手的遊戲，
三歲～一百九十三歲都能玩上手。

風起雲湧的戰亂時代
群雄並起的爭霸天下
力拔山河的英雄氣概
氣挾風雷的萬丈光芒
盡在 三國列傳



歡樂盒有限公司 GAME BOX CO.,LTD
台北縣永和市中和路345-1號17樓
TEL (02)231-6454
FAX (02)231-6424
17F,NO.345-1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231 6454
FAX.(02)231 6424
E-Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw





全新的即時人工智慧系統

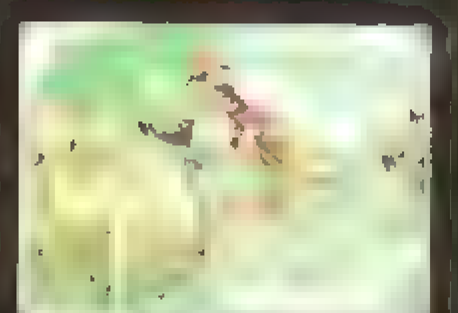


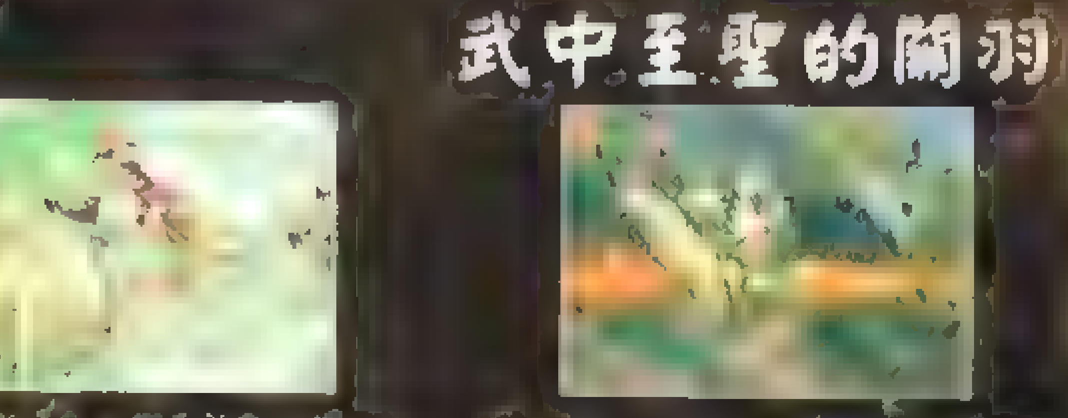


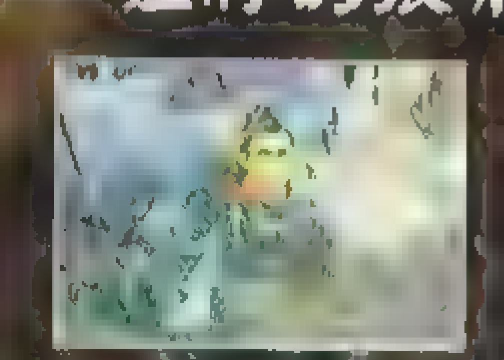
翱翔天際的豪情壯志
細看～

武中至聖的關羽　第一猛將的張飛

全程中文語音
即時戰略







老當益壯的黃忠　虎威神將的馬超　一身是膽的趙雲

歡樂新公式 群雞共遊 盒盒藏玄雞 歡樂倍倍增

Q1：有沒有玩過歡樂盒的遊戲呀！？
A1：什麼！做人太失敗，沒有資格玩遊戲！
Q2：有沒有養過電子寵物呀！？
A2：什麼！？太1了，養牠會餓死自己！

即日起，購買三國列傳遊戲，記得立刻打開，500張「小雞認養證書」就在裡面！馬上請店家加蓋店章，連同回函卡寄回歡樂盒，小雞就是你的啦！！

現在，歡樂盒給你「重新做人、免費養雞」的大好機會？！
500隻雞！免抽獎、拆盒就送！



GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
17F,NO,345-1,CHUNG HO RD
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231 6454
FAX (02)231 6424
E Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
台北縣永和市中和路
345-1號17樓
FAX (02)231 6424




即時
戰略
百發百中的狙擊手
埋伏地雷的步兵士
機動迅速的偵察兵
火砲威猛的坦克車
神兵支援
玩膩了死命砍砍殺殺的遊戲，
你是不是想試試必須絞盡腦汁，
方能得勝的戰略遊戲。
如何以寡勝衆？如何攻其不備？
如何在真正戰場上獲得勝利？
勝讀十年兵書
第一位漂亮出
COPY
GAME BOX CO.,LTD 歡樂盒有限公司
1 /F,NO,345 1,CHUNG HO RD.
YUNG HO,TAIPEI, TAIWAN R.O.C
TEL (02)231 6454
FAX (02)231 6424
E Mail:gamebox@tats5.seed.net.tw
歡樂盒
GAME BOX


致命毒藥
請您親自品嚐「致命毒藥」
平靜的世界裡，出現了六位魔女
沙漠魔女、洞窟魔女、森林魔女
海洋魔女、山泉魔女、火山魔女，
擾亂了世界和平，英勇的戰士們，
出發吧！
所謂的騎士，只為國王及美麗的女性而戰
而所謂的英雄，便是那些戰勝歸來的騎士
© Trush Co., Ltd. Translated and converted by GAME BOX Co., Ltd.
COPY
美國辦事處
2124 WANDERING ROAD
ENCINITAS CA 92024
U.S.A. (760) 944 1492
GAME BOX CO., LTD
1/F NO.345-1 CHUNG HO RD
YUNG HO TAIPEI, TAIWAN R.O.C.
TEL (02) 231-6454
FAX (02) 231-6424
歡樂盒有限公司
台北縣永和市中和路
345-1號1樓
TEL (02) 231-6454
FAX (02) 231-6424
歡樂盒
GAME BOX



好評熱賣中
鹿鼎記
不會武功，刀鑽機靈的韋小寶，如何成為大清皇朝的鹿鼎公，同時又成為天地會的青木堂堂主呢？
第一次有難得的機會嘗試，
為電腦遊戲演唱主題曲"男兒風"，
希望大家會喜歡這首歌和
這款由電影改版的遊戲「鹿鼎記」，
一起欣賞韋小寶的說、學、逗、唱。
哈！哈！哈！
看我翻轉江山
實景拍攝
歡樂盒
GAME BOX
歡樂盒有限公司
GAME BOX CO., LTD
美國辦事處
徵
全國經銷商、公司
（文案流暢、略懂程式、DP、對GAME製作有濃厚興趣者）



後再創TV TO PC 鉅作
Super Dog Story
狗子阿利
暢銷漫畫改編成TV GAME 的PC版
超級瑪利的小狗子代主出征
漫畫+音樂+TV GMAE
97年秋冬最佳娛樂軟體
在陰森的遊戲場中
有奇幻迷宮,恐怖鬼
怖世界,小狗子如
何扮演不同角
色,使出
最賤的招
式,面對衆多敵
人,闖過重重機
關...............
製作發行 梵太師
總代理 集品資訊
製作 龍愛科技
審查 尖端出版
音樂 可登音樂
台北市民生東路五段169號15F-4 TEL 886-2-7565833 FAX 886-2-7565862
網址 http://www.vrbook.com.tw
法律顧問 順昇法律事務所



再度風靡全球的遊戲

繼"俄羅斯方塊"之後・・・



豐富的人物造型，多變的美女表情，人物動作超過500種

老少咸宜，令人愛不釋手，值得一玩再玩的遊戲

已上市 熱賣中

遊戲中**真人配音**，更具臨場感

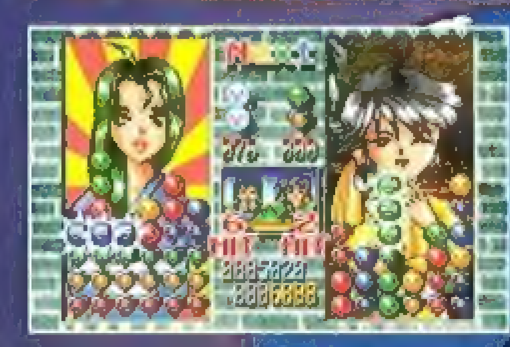
精緻的**CD音質**，享受聽覺新震撼











史上最大超連鎖對戰遊戲

可選擇單打或**兩人對打**

使用**搖桿**遊戲更好玩

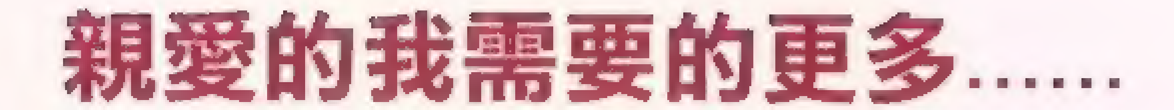
誠徵
程式、美工、企劃
意者寄歷、照、傳至
龍愛科技 人事室

行銷企劃 專業發行
知道國際 國際知道
電腦軟體・圖書・電子書

總代理：知道國際事業集團
總管理處：台北市民生東路五段169號15F-4
TEL 886-2-7565833 FAX 886-2-7565862

製作發行：


龍愛科技有限公司
LONAI TECHNOLOGY CO.,LTD.
台中市北區美才路396號4F之A2
TEL: 04-3107066 FAX: 04-3107068



眞實！滿足！享受！

生活要眞實、自我的滿足、

女人要很多享受！

你應該要懂很多才能兼顧你的面子

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7

提供很多享受！！

一卡多享受：

視窗加速

電視

播放 MPEG

動靜態影像捕捉

無線遙控

可輸出到電視

具雙影像，視訊會議功能

想擁有

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7 的超 ~ 感受

請尋找其它啓亨廣告……

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7

啓亨遙控顯示卡 PC-TV7豪華版

建議售價：3,999元 (未稅)



啟亨股份有限公司

台北市羅斯福路二段35巷13號

啟亨有限公司　香港分公司

香港九龍灣臨樂街南豐商業中心910室 TEL: 852-27570102

經銷商諮詢專線: 886-2-3952229・啄木鳥客服專線: 886-2-3212562・BBS: 886-2-3570736

E-mail: info@www.triplex.com.tw・http://www.triplex.com.tw



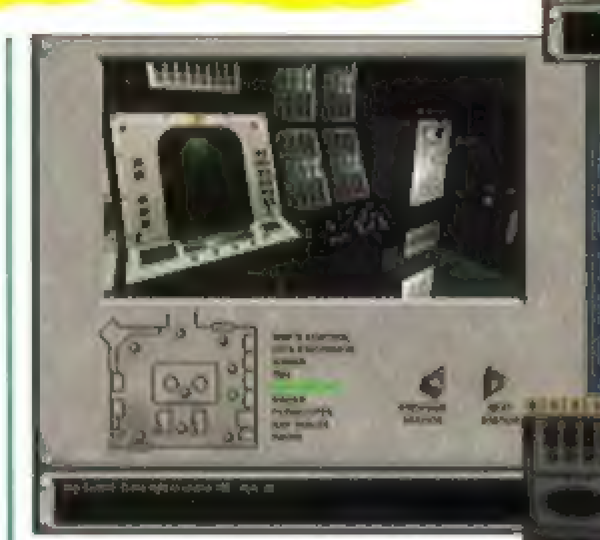
688iHunter/Killer 688i攻擊潛艇

神出鬼沒深海中 破水而出建大功

在深邃的海洋裡永遠有我們所不瞭解的事情正在發生著…早在越戰時期，美國海軍欲以其老舊的核電潛艇攔截蘇聯最新核子動力潛艇、但是卻被其輕鬆的逃逸時，便設定規格開始發展新一代的核子動力潛艇。這一艘潛艇必須擁有三十五節以上的最高航速、四只武器發射管以及二十二次重新裝載最先進魚雷以及導向武器彈藥之容量。於是 Elecronic Boat Company 便於西元一九八〇年建造出了 SSN 688 洛杉磯級核子潛艇。之後，隨著雷達聲納電子系統的與時漸進，該公司也加強了艦上的相關武器系統，其後之洛杉磯級潛艦便被稱為688i（ i 代表 improved ）。

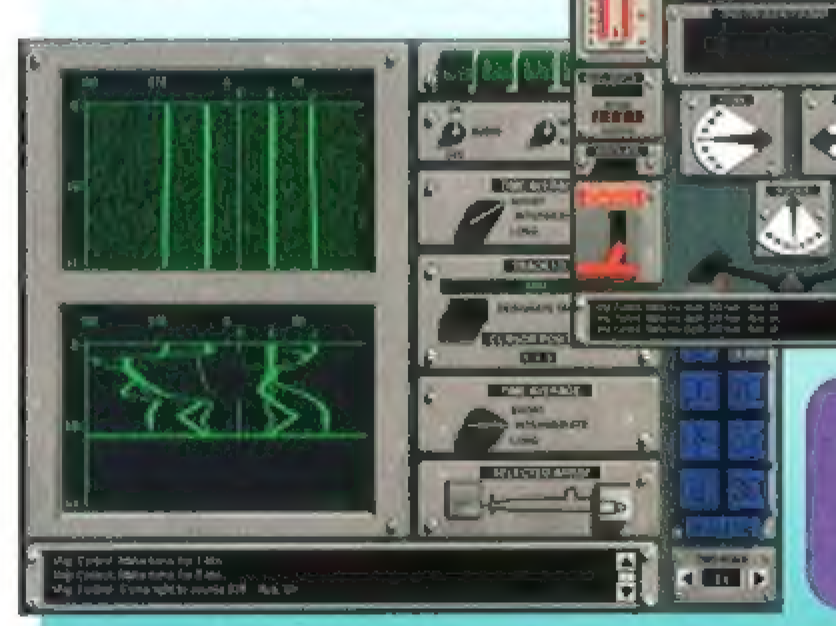
在 688i 洛杉磯級潛艦中，承包聲納系統的次承包商 Sonalysts 是由一位前美國海軍艦艦長Dave Hinkle所創立、二十年來擁有美金四千萬營業額的公司。在冷戰結束之後，軍火商均紛紛合併、解散、裁員的時候， Sonalysts 卻仍然保持四百五十位員工的龐大規模，原因是因為 Sonalysts 沒有把所有的雞蛋擺在同一個籃子裡，除了繼續承包國防部潛艦聲納系統契約、為美國海軍戰爭學院（ Naval War College ）進行教育訓練工作以及設計戰棋系統之外，還跨足多媒體、電影業界，曾經出版「海軍學院世界海軍檢索（ Naval Institute Guide to Combat Fleets of the World ）」光碟、為電影【獵殺紅色十月（ The Hunt for Red October ）】提供特殊真實音效等等。《688i 攻擊潛艇》潛艦模擬遊戲，就是 Sonalysts 跨足個人電腦超高擬真潛艦模擬遊戲的第一枚棋子…。

▲連發射個魚雷都要面對這麼複雜的儀器



▲688i潛艇的聲納員位

▲上升至潛望鏡深度





688i潛艇的航行控制系統及聲納控制系統

NEW GAMES STATION

超高擬真度的聲納系統

就如同製作人 Ed Gwynn 所說，Sonalysts 是一家「全都是由海軍退役、一輩子都在操作或者是帶領船艦或者是潛艦的人所組成的，他們絕對知道自己在做什麼事！」《688i 攻擊潛艇》計畫要角 Tony Jones，眞正擔任過688洛杉磯級、俄亥俄級潛艇等之艦長（Commanding Officer）及執行長（Executive Officer）、並且在海軍服役超過二十六年，他在這個計畫中的目標就是要設計一個「有史以來最眞實的核子動力潛艇模擬遊戲」。

在《688i 攻擊潛艇》中，玩者可以擔任並處理十二種在眞實潛艦上的職務，包括領導統御全艦、聲納系統處理、武器系統處理、航機系統處理、目標聲紋及作爲處理等等。在遊戲全世界海上海下 3D 環境中，所有水文、海象、海底地形等資料均以眞實世界中之資料爲準，你必須執行與眞實潛艦運動作爲相同的戰術才能在遊戲中存活下來。不但如此，你還要負責平時人員的訓練與士氣的保持工作以及戰時所有武器系統的裝載與指揮工作等等！現在，想到台灣海峽這個黑水溝海面下逛逛了嗎？

除此之外，688i 攻擊潛艇支援網際網路對戰、八人區域IPX網路、以及兩人數據機連線對戰。想必坐在電腦前面研究所有蒐集到的聲紋資料、備便所有武器、等待獵殺的機會，會是一種全新、緊張刺激、無以倫比的遊戲經驗！



▼眞實的全世界水文資料

▲豐富的海事資料庫

無比的延展性

《688i 攻擊潛艇》身爲「詹氏戰鬥模擬系列（Jane's Combat Simulations）」的一員、在你擔任指揮官的工作的同時，遊戲本身也爲你準備好了成千上萬艘、各式各樣各種海軍或是商用艦艇文字、照片、或是多媒體影音錄影帶片段資料，讓你在領導統御之時肚子裡也飽飽地充滿了墨水，爲遊戲本身帶來了無比的附加價值。遊戲中還有許多創新的設計，例如說：除了遊戲本身所提供的攝影機視角之外，當玩者對某目標發射魚雷或者是飛彈時，可以先暫時停止遊戲，將攝影機任意移到目標旁，選好觀賞角度，然後再繼續遊戲，觀看你的飛彈或是魚雷擊中目標的一剎那、享受那種經歷長久等待之後的釋放快感！

另外更會爲大家所眼睛一亮的是，EA 公司正在設計另外一款神盾級飛彈驅逐艦模擬遊戲，而且預留與《688i 攻擊潛艇》互相交換網路資料格式的空間，使得以後玩者可以以各種不同的詹氏戰鬥模擬系列海事戰鬥模擬遊戲軟體時，在網路上以遊戲中各種不同的角色、甚至航行各種不同的船艦或者是潛艦，同時進行網路對戰遊戲！

《688i 攻擊潛艇》的未來，就跟海洋一般的廣闊與不可限制…



▼敵人航空母艦就在這麼近的距離

▲殲敵正是慶功時，來兩瓶啤酒吧！

WIN95 NEW GAMES STATION

遊戲類型：模擬潛艦
發行版本：光碟

硬體需求
- 機種：P-90
- 記憶體：16 MB
- 音效：DirectX 音效卡 /S
- 顯示：SVGA
- 操作：K/M/K

遊戲發行時間：未定

國外發行／EA
國內發行／美商藝電